

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento

TOMBI!

Completa todas las misiones, acaba con todos los cerdiablos y recoge todos los items de la gran creación de Whoopee Camp

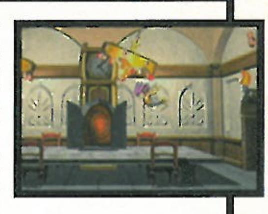


ALUNDRA. Llegamos al final de la última gran aventura de Psygnosis.

SUPLEMENTO GRATUITO

TOMBI! /4/

Nuestra ameba parlante y sonora Doc, ha dejado por unos días la clínica bacteriológica donde estaba confinado para hacer un estudio de las misiones que se deben llevar a cabo en el genial juego mezcla de RPG y plataformas TOMBI! De las 128 misiones de que consta el juego, este mes os ofrecemos las 57 primeras, para que vayáis abriendo boca. Como es lógico, en el próximo números contaremos lo que hay que hacer en las restantes. Así que si quieres acabar con tanto cerdo, comienza leyendo estas páginas.



ALUNDRA /14/

Por fin. Después de tanto tiempo, a la tercera va la vencida. Tras 90 horas de juego, el cartabón peregrino hiperdimensionado NEMESIS ha conseguido llevar a buen fin las aventuras del pobre e incansable Alundra. Con un par de narices (y nunca mejor dicho) el redactor favorito de fabricantes de pañuelos y «vicsvaporus» os explica minuciosamente cuáles son los pasos a seguir a lo largo y ancho del extenso mapeado de este gran Action RPG traducido al castellano, que tan buena acogida ha tenido entre vosotros.



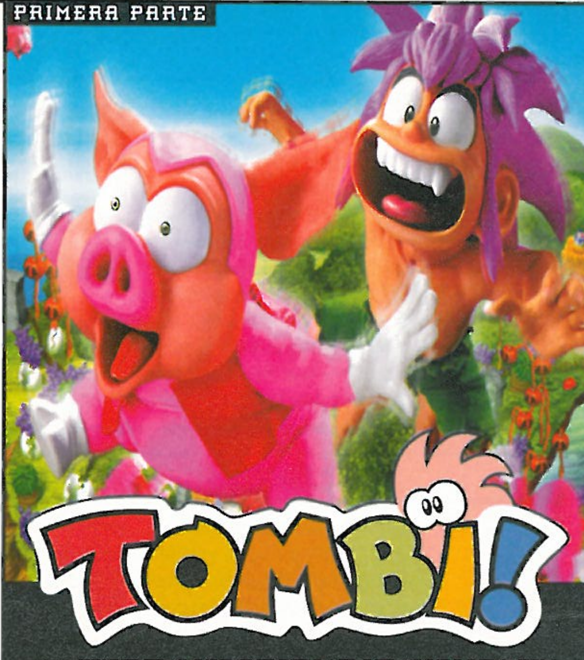


SUPERTRUCOS /62/

El Willy Fog de la redacción, «barbapapá» R. DREAMER, os ofrece unos cuantos trucos que puede que os ayuden a dar nuevos aires a los juegos que más os han gustado. Si queréis algún truco en especial, mandadle una carta.

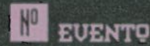


PRIMERA PARTE



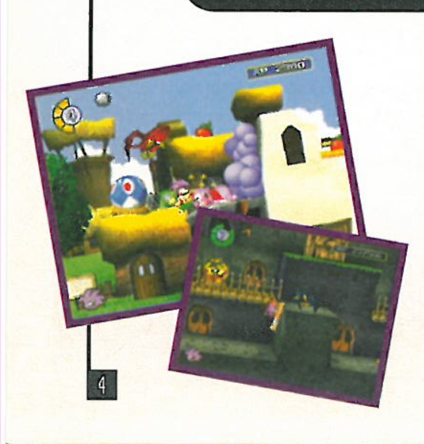
TOMBI!

POR PROBLEMAS DE ESPACIO NO HEMOS PODIDO DESVELAROS ESTE MES LOS 128 EVENTOS DE QUE CONSTA TOMBI!. PARA ABRIR BOCA, AQUI TENEIS LOS 57 PRIMEROS, QUE VAN DESDE LA CIUDAD DE TODO PRINCIPIO HASTA LA CIUDAD DE BACO. PARA QUE NO OS LIEIS OS MOSTRAMOS ESTE DIAGRAMA PARA QUE OS ORIENTE:



EVENTO

- AREA: Zona donde se activa.
- AP: puntos al activarlo/puntos al completarlo
- Cómo activarlo.
- Cómo completarlo.
- ITEM: Objeto o habilidad que se obtiene al completarlo.



TOMBI!

PLAYSTATION
PLATAFORMAS/RPG
WHOOPEE CAMP



1 EL ANCIANO SABIO CENTENARIO

- **AREA:** Ciudad de todo principio.
- **AP:** 0/1000
- Automáticamente cuando empieza el juego.
- Llega hasta la cabaña del anciano sabio centenario, la cual se encuentra al final de la ciudad.

2 MONO HAMBRIENTO

- **AREA:** Ciudad de todo principio.
- **AP:** 1000/2000
- Habla con el mono Charles. Está en la copa de un árbol, al principio del escenario.
- Ve al viejo estanque, monta en la tortuga para coger los plátanos y llévaselos a Charles.
- **ITEM:** Habilidad de la Carrera Animal.

3 LLEVAME A CASA

- **AREA:** Ciudad de todo principio.
- **AP:** 1000/2000
- Salta sobre la rana que aparece al destruir las plantas moradas.
- Llega hasta el viejo estanque con la rana a tus espaldas.
- **ITEM:** Dos vidas extra.

4 EL GAS DE LA FLOR MELOCOTON

- **AREA:** Ciudad de todo principio.
- **AP:** 2000/1000
- Súbete a una de las plantas que lanza polen cuando un cerdo pase por debajo. Salta sobre el cerdo que ha sido encogido.
- Dale el cerdito al tipo de Ciudad Baco que lo está buscando.
- **ITEM:** La garra Kokka.

5 LA PISTA DE MOTOCROSS

- **AREA:** Ciudad de todo principio.
- Entra en la casa que hay justo antes de llegar al bosque de todo principio y acércate a la valla para ver la secuencia de vídeo.

6 NO SE NADAR...

- **AREA:** Viejo lago.
- **AP:** 500/2000
- Monta encima del caparazón de la tortuga del viejo estanque.
- Dale a Charles el zumo de plátano en la jungla profunda.
- **ITEM:** Habilidad de nadar.

7 DESPEJAR LA NIEBLA

- **AREA:** Ciudad de todo principio.
- **AP:** 500/1000
- Intenta pasar a través de la niebla que cubre el bosque de todo principio.
  - Utiliza el tornado furioso con la niebla.

8 ¿QUIEN ERES?

- **AREA:** Bosque de todo principio.
- **AP:** 1000/5000
- Habla con Yan, escondido en la cabaña que da al viejo estanque.
- Completa el evento Nº11 y vuelve a la cabaña a hablar con Yan.



9 LA CAJA AP

- **AREA:** Viejo estanque/bosque de todo principio/bosque de setas.
- **AP:** 1000/1000
- Examina una de las tres cajas AP.
- Hazlo otra vez cuando tu cantidad de AP supere la de las cajas.
- **ITEM:** Dos trozos de queso (viejo estanque), una fruta (bosque de todo principio), la seta normal (bosque de las setas).

10 AL ESCONDITE

- **AREA:** Bosque de todo principio.
- **AP:** 1000/10000
- Completa el evento Nº8.
- Encuentra a Yan en todos los sitios en los que se esconde: detrás de la jaula de las mariposas hoja, en la plaza de la caridad; en el lado este de la mansión encantada, puerta de abajo a la izquierda, tras la pared de paja; montaña del fénix, montaña tormentosa, tras la puerta que sonríe y jungla profunda, encima de la plataforma de madera que está a la izquierda de la entrada a la ciudad de la civilización.
- **ITEM:** El cuenco dorado.

11 EN LOS HUEVOS KOKKA

- **AREA:** Cabaña del anciano sabio centenario.
- **AP:** 500/1000
- Completa el evento Nº1.
- Recoge los cuatro pajarillos que están dentro de los huevos Kokka y llévaselos al anciano.
- **ITEM:** La llave centenaria.

12 EL CUENTO DE LOS CERDIABLOS

- **AREA:** Cabaña del anciano sabio centenario.

● Se activa y se completa automáticamente al completar el evento número 11.

13 EL ENANO MAYOR

● **AREA:** Cabaña del anciano centenario.

● Completa el evento Nº11.

● Rescata a los siete enanos perdidos y al niño, y habla después con el enano mayor.

14 LENGUAJE ENANO: PRINCIPIANTES

● **AREA:** Bosque de los enanos.

● **AP:** 0/2000

● Salta sobre el primer enano que aparezca en el bosque de los enanos.

● Salta sobre cinco enanos.

15 LAS MARIPOSAS HOJA

● **AREA:** Bosque de cien flores.

● **AP:** 1000/10000

● Salta sobre una mariposa hoja.

● Atrapa 29 mariposas y suéltalas dentro de la jaula de la plaza de la caridad. Encontrarás 25 mariposas en el bosque de los enanos y el resto en la Jungla profunda.

● **ITEM:** Mariposa hoja dorada.

16 SALVA A LOS ENANOS

● **AREA:** Ciudad de los enanos.

● **AP:** 500/5000

● Aprende la lengua de los enanos y habla con el enano que esta bloqueando la escalera que hay delante de la cabaña del enano mayor.

● Encuentra a los siete enanos perdidos y vuelve a la ciudad de los enanos. Cuatro de ellos están en el bosque de las cien flores; otros dos en lo alto de dos de las plantas alargadas que hay antes de entrar en la ciudad de los enanos, bajo dos bolas rojas; otros dos se encuentran atrapados en dos de las bolas que cuelgan de los árboles, antes de llegar a la zona de las plantas alargadas, y el último de ellos esta en una de las bolas que cuelgan en el escenario del muelle inestable.

17 UN NIÑO PERDIDO

● **AREA:** Ciudad de los enanos.

● **AP:** 500/2000

● Habla con el enano vestido de verde que se encuentra a la entrada de la ciudad de los enanos.

● Encuentra al niño enano y llévalo de vuelta a la ciudad de los enanos. El niño está en la zona de la torre de vigilancia, en la parte de la derecha, a la izquierda de la plataforma móvil en forma de L.

● **ITEM:** Queso.

18 ¿PASA ALGO?

● **AREA:** Ciudad de los enanos.

● **AP:** 2000/10000

● Toca la hoguera que hay en el bosque de las cien flores.

● Consigue el cubo que hay en el muelle inestable y úsalo en la zona de la torre de vigilancia para recoger tres de las gotas de agua que caen continuamente. Vuelve al bosque y utiliza el cubo lleno de agua frente a la hoguera. Coge el boniato que aparecerá y llévalo a la mujer de la ciudad de los enanos que ha perdido algo en el bosque.

● **ITEM:** Vitalidad +1.

19 PERDIDO Y HALLADO

- **AREA:** Muelle inestable/ Torre de vigilancia/Plaza de la caridad.
- **AP:** 1000/20000
- Recoge una de las tres bolas de cristal de cualquiera de las tres áreas de arriba.
- Recoge las tres bolas de cristal. Una está en la torre de vigilancia, encima de la puerta por la que entras la primera vez; la segunda está en el muelle inestable, encima del palo donde puedes balancearte, y la tercera bola de cristal está en la plaza de la caridad, a la izquierda de la entrada del tobogán de hoja.

20 EL MEJOR AMIGO DEL HOMBRE

- **AREA:** Bosque de cien flores.
- **AP:** 1000/1000
- Al entrar por primera vez a la zona del muelle inestable, un cachorro pasa delante de ti y se esconde encima del primer árbol que hay al salir de esa zona por el lado izquierdo. Coge el perrito y llévaselo a la curandera de la ciudad de los enanos.
- Dale la fruta del saber a la curandera.

21 HIERBAS CURATIVAS PARA BARON

- **AREA:** Ciudad de los enanos.
- **AP:** 1000/1000
- Llevale el cachorro a la curandera que tiene su casa en la ciudad de los enanos.
- Dale la hierba curativa a la curandera. La hierba se encuentra en la segunda parte de la montaña tormentosa, en el plano del fondo.

22 FRUTA DELICIOSA DEL SABER

- **AREA:** Ciudad de los enanos.
- **AP:** 1000/1000
- Dale las hierbas curativas a la curandera de la ciudad de los enanos.
- Ve a la colina del árbol noble, consigue la fruta del saber y llévasela a la curandera.

23 ¿UN ESPEJO MAGICO?

- **AREA:** Torre de vigilancia.
- **AP:** 1000/1000
- Empuja hacia la izquierda la roca que se encuentra en la parte más alta de la torre de vigilancia. Coge el espejo que aparece.
- Después de darle a la bruja Mizuno las tres bolas de cristal y el espejo sucio, sal de su casa y vuelve a entrar de nuevo a hablar con ella.
- **ITEM:** Espejo mágico.

24 ¿QUE ES ESTO?

- **AREA:** Torre de vigilancia.
- **AP:** 2000/5000
- Golpea con tu arma la parte inferior izquierda de la plataforma de madera que se encuentra más a la derecha de la parte baja de la zona de la torre.
- Completa el evento Nº81, en la ciudad de la civilización, y entra en el ascensor que has descubierto en la plataforma de madera.

25 LA BOLSA CERDIABLO

- **AREA:** Ciudad de los enanos.
- **AP:** 0/500



● Se activa y se completa automáticamente cuando hablas por primera vez con el enano mayor.
● **ITEM:** Bolsa cerdiablo azul (bosque de las cien flores).

26 EL BOSQUE DE LAS CIEN FLORES

● **AREA:** Ciudad de los enanos.
● **AP:** 0/20000
● Consigue la bolsa cerdiablo azul.
● Vence al cerdiablo azul.

27 A MONTAÑA FENIX...

● **AREA:** Ciudad de los enanos.
● **AP:** 0/1000
● Completa el evento Nº26.
● Llega hasta la montaña fénix.

28 ¿Y LAS LUCES?

● **AREA:** Ciudad de los enanos.
● **AP:** 1000/1000
● Después de hablar con el enano mayor, sal de la pantalla y vuelve a entrar. Salta por encima de la cabaña del enano mayor y entra en la prisión subterránea a través del agujero del suelo.
● Habla con el enano que está junto a la hoguera en el centro de la ciudad de los enanos para que te dé su antorcha. Utiliza la antorcha dentro de la prisión subterránea.

29 ¡DETEN LA PELEA!

● **AREA:** Ciudad de los enanos.
● **AP:** 2000/5000
● Después de que escape el ladrón, habla con la mujer que está junto a la cabaña del anciano mayor.
● Vuelve a la prisión subterránea y recoge la vasija rota. Con la vasija, ve a hablar con los enanos que se están peleando a la entrada de la ciudad.

30 LA GRAN HUIDA

● **AREA:** Ciudad de los enanos.
● **AP:** 2000/2000
● Completa el evento Nº29.
● Vuelve a la prisión subterránea.

31 ¡¿MIRAR Y VER?!

● **AREA:** Torre de vigilancia.
● **AP:** 1000/2000
● Coge el telescopio que está encima del puesto de vigilancia.
● Utiliza el telescopio en el puesto de vigilancia, al subir la escalera.

32 PRESTO, LISTO, ¡YA!

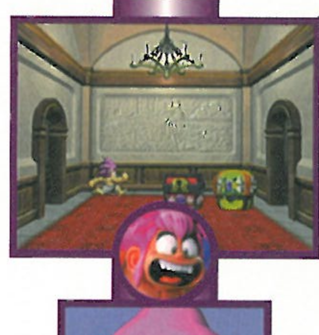
● **AREA:** Bosque de cien flores.
● **AP:** 1000/2000
● Completa el evento Nº31, vuelve

a la prisión subterránea y sigue al ladrón hasta salir de la ciudad de los enanos.

- Llega antes que el ladrón hasta la parte más alta de la torre de vigilancia.
- **ITEM:** Polvo plateado.

33 ¿TESOROS PARA LA MANSION?

- **AREA:** Ciudad de los enanos.
- **AP:** 1000/2000
- Habla con el ladrón que está en la prisión subterránea después de completar el evento Nº30.
- Abre uno de los cofres que hay en la mansión.





34 LA FUENTE ROTA

- **AREA:** Plaza de la caridad.
- **AP:** 1000/5000
- Entra en la plaza de la caridad.
- Revive la fuente de la caridad. Deberás recoger lágrimas de flores y utilizarlas en la fuente.
- **ITEM:** Aparecerá la torre flor.

35 EL TOBOGAN DE HOJA

- **AREA:** Plaza de la caridad.
- **AP:** 1000/5000
- Intenta entrar por la puerta que hay a la izquierda de la plaza de la caridad (un enano te lo impedirá).
- Utiliza una seta que te haga llorar para que el enano te deje pasar.
- **ITEM:** Polvo azul.

36 NECESITO LA BOTELLA DE LAS LAGRIMAS

- **AREA:** Bosque de las setas.
- **AP:** 1000/5000
- Habla con el enano que está a la salida del tobogán de hoja.
- Cuando tengas el polvo reanimación y la botella de lágrimas, encuentra una gran flor amarilla que está en el bosque de las setas. Primero, usa el polvo sobre la flor, después, coge la botella y recoge tantas lágrimas como puedas.
- **ITEM:** Lágrimas de flores.

37 LA SETA MISTERIOSA

- **AREA:** Plaza de la caridad.
- **AP:** 1000/1000
- Habla con enano que está en la parte izquierda del tejado de la fuente de la caridad.
- Abre el cofre milenario que está situado en la plataforma más alta de la parte derecha del bosque de las setas.
- **ITEM:** Seta misteriosa.

38 ¿ROJO+AZUL=?

- **AREA:** Plaza de la caridad.
- **AP:** 1000/1000
- Habla con enano que está en la parte derecha del tejado de la fuente de la caridad.
- Utiliza el polvo azul sobre una flor andante del bosque de las setas (se volverá azul) y lánzala sobre una flor andante normal. Coge la seta que aparece.
- **ITEM:** Máxima velocidad y máximo poder de salto.

39 ¡LA MEJOR SONRISA DEL MUNDO!

- **AREA:** Bosque de las setas.
- **AP:** 500/1000
- Habla con el enano que impide el acceso a la montaña del fénix (a la derecha del bosque de las setas).
- Habla de nuevo con el enano que te impide el paso, pero estando bajo los efectos de las setas de la risa.

40 ¿LA MEJOR MUECA DEL MUNDO?

- **AREA:** Bosque de las setas.
- **AP:** 500/1000
- Después de completar el evento número 39, vuelve a hablar con el enano.
- Habla de nuevo con el enano, pero esta vez bajo los efectos de las setas del llanto.

41 A LA CAZA DEL MONSTRUO

- **AREA:** Bosque de las setas.
- **AP:** 1000/2000
- Debes leer el cartel que encontrarás en el plano del fondo del bosque de las setas.
- Cárgate a los dos Bonsugees morados.
- **ITEM:** Polvo reanimación.

42 UNA MANSION CONOCIDA

- **AREA:** Ciudad de todo principio.
- **AP:** 1000/5000
- Sal del bosque de las setas por la izquierda y móntate en la barca allí situada.
- Recorre la mansión hasta que llegues al principio de la ciudad de todo principio.

43 ¿SETA NO VENENOSA?

- **AREA:** Bosque de las setas.
- **AP:** 0/1000
- Una vez que tus AP sobrepasen los 150.000, examina la caja AP que hay en el bosque de las setas.
- **ITEM:** Seta normal.

44 LA BOLSA CERDO TORMENTOSA

- **AREA:** Montaña tormentosa.
- **AP:** 0/10.000
- Dirígete hasta la montaña del fénix.
- Vence al cerdiablo rojo.

45 MAESTRO DE LOS CIELOS

- **AREA:** Montaña tormentosa.
- **AP:** 500/5000
- Comienza a escalar la montaña tormentosa.
- Consigue cinco flores Bunk de las cuevas de lava y entonces dáselas al fénix.

46 EL PANTALON DE CHARLES

- **AREA:** Montaña tormentosa.
- **AP:** 1000/0
- Baja a Charles de donde está enganchado.
- Consigue el pantalón que tiene el ciudadano de Baco que está dentro de las cuevas de lava y llévaselo a Charles.
- **ITEM:** Sombrilla rara.

47 EL MINERO FAMOSO

- **AREA:** Montaña tormentosa
- **AP:** 1000/2000
- Habla con el minero que está en la montaña tormentosa.
- Habla de nuevo con el después de vencer al cerdiablo rojo.
- **ITEM:** Queso.

48 CUANDO APACIGÜE EL VIENTO

- **AREA:** Montaña tormentosa.
- **AP:** 1000/1000
- Examina la puerta que hay junto al cartel que dice «DANGER».
- Abre la puerta después de vencer al cerdiablo rojo.
- **ITEM:** Tartera.

49 ¡SONRIE!

- **AREA:** Montaña tormentosa / Mansión encantada (situada en la cara norte).
- **AP:** 1000/1000
- Examina cualquiera de las dos puertas sonrientes que están situadas arriba (área).
- Intenta abrir cualquiera de las dos puertas bajo los efectos de una seta de la risa. Para abrirlas, sólo tienes que pulsar arriba+botón de ataque.

50 ¡CERRADURA GRANDE!

- **AREA:** Montaña tormentosa / Mansión encantada (cara norte).
- **AP:** 500/2000
- Examina cualquiera de las dos puertas de cerradura grande descritas arriba (área).
- Abre cualquiera de las dos puertas de cerradura grande una vez consigas la llave grande.
- **ITEM:** Acceso a las bolsas cerdiablo roja y rosa.

51 ¿UN ARCON DEL TESORO PRECIOSO?

- **AREA:** Montaña tormentosa.
- **AP:** 500/1000
- Habla con el ladrón que se encuentra cerca de la entrada de las cuevas de lava.
- Abre el cofre milenario que encontrarás a la entrada de las cuevas de lava.
- **ITEM:** Garfio.

52 LA BOLSA CERDO ENCANTADA

- **AREA:** Cuevas de lava.
- **AP:** 0/2000
- Habla con el ciudadano de Baco que está nada más entrar a las cuevas de lava.
- Abre el cofre milenario que está situado dentro de las cuevas de lava.
- **ITEM:** Bolsa cerdiablo verde.



53 ¿DE DONDE VENGO?

- **AREA:** Montaña tormentosa.
- **AP:** 2000
- Antes de entrar en las cuevas de lava hay dos puertas. Entra en la puerta de debajo y aparecerás al principio de la pantalla.

54 LA BOLSA CERDO RATON

- **AREA:** Ciudad de Baco.
- **AP:** 0/1000
- Dirígete hacia la ciudad de Baco, una vez que te hayas montado en el fénix.
- Coge la bolsa cerdiablo de color naranja.

55 UN POCO DE QUESO POR FAVOR

- **AREA:** Ciudad de Baco.
- **AP:** 1000/10000
- Tienes que hablar con el coleccionista de queso, que lo encontrarás en el lado derecho de la ciudad de Baco.
- Encuentra diez trozos de queso y dáselos al coleccionista.
- **ITEM:** Fruta de oro.

56 CAMINO AL LAGO DE BACO

- **AREA:** Ciudad de Baco.
- **AP:** 500/1000
- Habla con el ciudadano que te impide el paso hacia el puente a la izquierda de la ciudad.
- Consigue que el ciudadano de Baco te lleve hasta el lago Baco, a través de la mansión encantada.

57 ¿DONDE ESTA EL RATONCITO?

- **AREA:** Ciudad de Baco.
- **AP:** 500/1000
- Examina el tablón de anuncios que está situado en el parque central de Baco (que lo verás justo en el centro de la ciudad). Asegúrate de que has pulsado primero arriba antes de pulsar cuadrado, ya que, de lo contrario, hablarías con uno de los personajes que está junto al tablón.
- Ve al bar de la ciudad de Baco (en la parte izquierda de la ciudad) y, de los tres personajes que están frente a la barra, habla con el del centro. El es el ratoncito. Vuelve a la plaza y habla con el personaje que está dentro de la cabaña, y situado en la parte superior de la pantalla.







EL MES PASADO DEJAMOS AL POBRE ALUNDRA DESOLADO POR LA MUERTE DE SU AMIGO JESS, CON UNA CARTA COMO UNICO LEGADO Y LA SOSPECHA DE QUE RONAN ESTA DETRAS DEL ASESINATO...

LA CARTA DE JESS

Gracias a la llave suministrada por Septimus pude abrir de una vez por todas el cofre azul del salón de Jess. En su interior encontré una emotiva carta en la que Jess me explicaba sus sospechas sobre la responsabilidad de Ronan sobre las desgracias de los habitantes de Inoa. Junto a la carta encontré una





PLAYSTATION

MATRIX/PSYGNOSIS

ACTION RPG

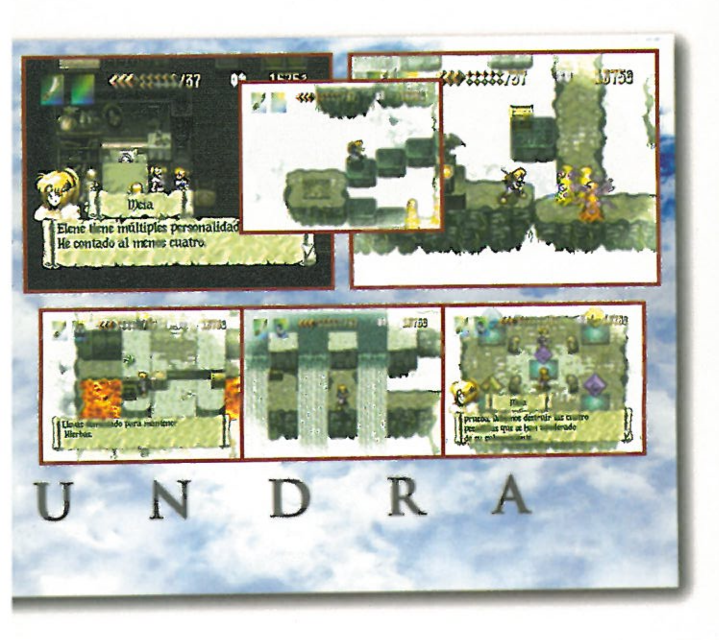


armadura hecha polvo, que seguramente podría arreglar en la herrería de Lurvy y, tras presenciar una serie de flashbacks con Jess como protagonista, me fui a dormir. A la mañana siguiente grabé partida y, nada más salir de la casa, tropecé con Gustav, cuya hija Elene parecía ser otra víctima del malvado influjo de Melzas. Sin pensarlo dos veces, me encaminé a casa de Elene.

EL SUEÑO DE ELENE

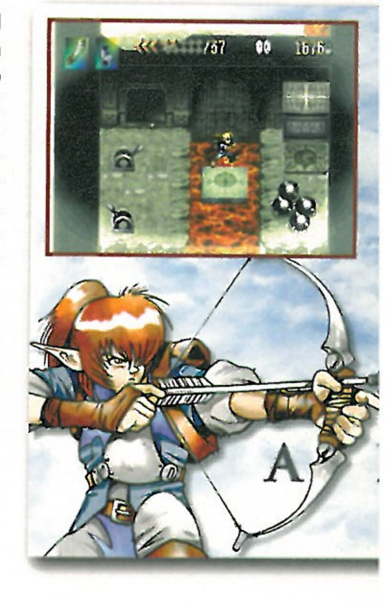
Tras charlar con la gente que se agolpaba la entrada de la casa, en el piso superior pude encontrar a Gustav, Septimus y Meia. La personalidad múltiple de Elene iba a hacer aún más complicada la tarea de rescatarla de la pesadilla, por lo que en esta ocasión tuve que recurrir a la ayuda de Meia. Separado accidentalmente de ella al hacer uso de un transportador, me encontré en una extraña plataforma sobre el aire, conectada a otras por bloques que iban formando una escalera. Ascendí por ella hasta llegar a un bloque decorado con una flecha negra. Saltando desde él hacia abajo pude alcanzar un switch cercano a un cofre, que tranformó el bloque de la flecha en uno normal. De vuelta hacia arriba, ante mí reposaban otros cuatro bloques con flechas. Saltando desde el situado arriba a la izquierda, pude alcanzar el cofre de antes, de cuyo interior pude obtener un elixir de fuerza. Tras ver como Meia alcanzaba uno de los abundantes transportadores de este mundo, me lancé al pasillo de abajo y seguí todo hacia arriba hasta alcanzar un transportador. Este me llevó hasta una pantalla con tres bichos (que maté), un switch (que activé) y un transportador (que utilicé). De nuevo me encontraba encima de los cuatro bloques con flechas. Escalera arriba pude alcanzar otro bloque con una flecha (hacia arriba), y saltando desde él con esa dirección pude llegar al transportador que utlilizó Meia la primera vez. Me encontré con ella frente a una puerta cerrada que pudimos abrir sin problemas. En los dos cofres se ocultaban hierbas de las que iba sobrado, por lo que pasé de ellas y me dirigí al transportador por el que desapareció Meia. Escaleras arriba, y mediante otro transportador, pude alcanzar a Meia y, tras resolver con agilidad una pequeña prueba, regresé a los cuatro bloques con flechas. Saltando hacia abajo pude llegar hasta un nuevo transportador. Bajo unas pequeñas cascadas reposaban un buen número



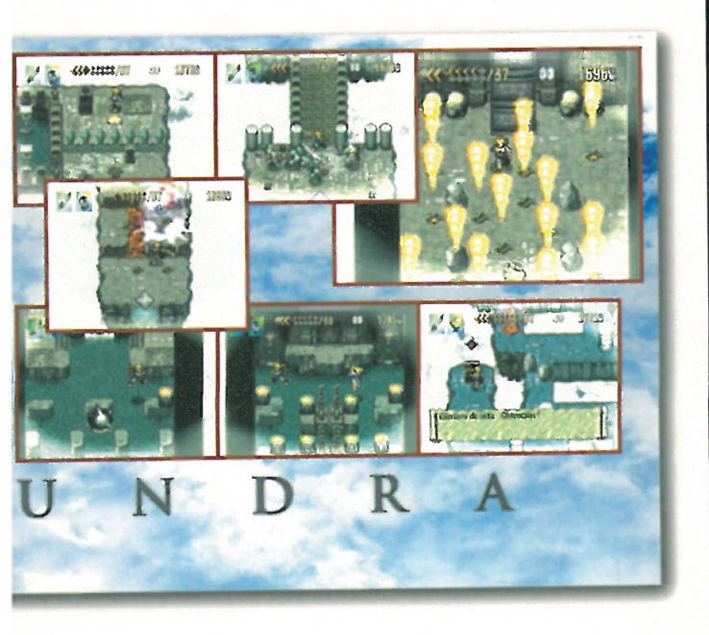


de cofres que no dudé en abrir. El problema es que tuve que avanzar a ciegas. La recompensa, un halcón dorado oculto en un pasadizo de la parte superior izquierda (y tres hierbas en otros tantos cofres). Caminando a ciegas por los pasadizos ocultos pude llegar hasta una palanca, que al ser pulsada hizo descender la piedra que bloqueaba el acceso a un nuevo transportador. Este me llevó hasta la pantalla del inicio de la pesadilla, con Meia caminando en un plano inferior. Saltando literalmente sobre su cabeza pude alcanzar la meseta de arriba (la primera vez no lo conseguí y me vi obligado a repetir todo el camino). Gracias a la sabia utilización de un barril pude obtener la llave oculta dentro del cofre, la cual me abrió el camino hacia un nuevo transportador. Ante mí tenía cinco cristales y cuatro de ellos representaban las pesadillas de Elene. El quinto, situado en el centro, ocultaba un transportador en el que grabar partida y recuperar energía. Dependiendo del momento en el que destruí el cristal del centro, se abrió ante mí uno de los cuatro transportadores de las esquinas (Nota del autor: en este punto, y dependiendo del momento en que se rompa el cristal, cada jugador tomará un camino diferente, por lo que resulta

inútil hacer una guía detallada del camino a seguir, ya que éste varía con cada jugador). En mi caso yo tomé el transportador de la esquina superior derecha, que me llevó a una zona con suelo de lava y bastantes plataformas móviles. También pude ver un par de palancas, que tras ser pulsadas con acierto, levantaban el bloque que tapaba un nuevo transportador. Tras utilizarlo, pude ver un switch y el extraño efecto que éste causo cuando lo pisé sobre todas aquellas columnas con la imagen de una llama sobre ellas. De regreso a la pantalla anterior, y superadas un par de habitaciones, me encontré con Meia atrapada tras un muro de piedra. Destruido éste con ayuda del látigo de piedra, tomé el transportador de la derecha (en los cofres sólo había hierbas) y llegué hasta un puente con ogros. Muertos éstos, me dejé caer por el hueco abierto por la columna de la izquierda, para aterrizar sobre un cofre con una llave dentro (el otro ocultaba tan sólo unas hierbas). De vuelta a la pantalla de los muros de piedra, hice uso del transportador de la izquierda para llegar hasta una pantalla con un buen número de geysers de fuego y cuatro rocas. El objetivo era tapar los cuatro geysers más grandes. Estos eran fácilmente identificables por el mayor tamaño de los agujeros. Colapsados los geysers, tuve mi primer enfrentamiento con una de las cuatro personalidades de Elene. El

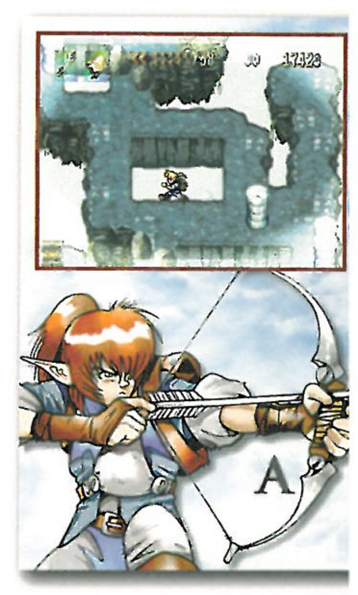


monstruo en cuestión no era otro que un gigantesco pukku con un ojo en su interior. Debía golpearle hasta que el ojo tocara el suelo, y sólo entonces caería bajo el peso de mi espada. Destruido el icono del diamante, era el momento de regresar a la pantalla de los cinco transportadores. Tras grabar partida, era el momento de entrar en el transportador situado en el plano superior izquierdo. En una sala inundada de agua me vi obligado a saltar como un choto borracho de un saliente a otro, de switch en switch, hasta que pude acceder al transportador situado arriba a la izquierda. En la siguiente estancia hi-

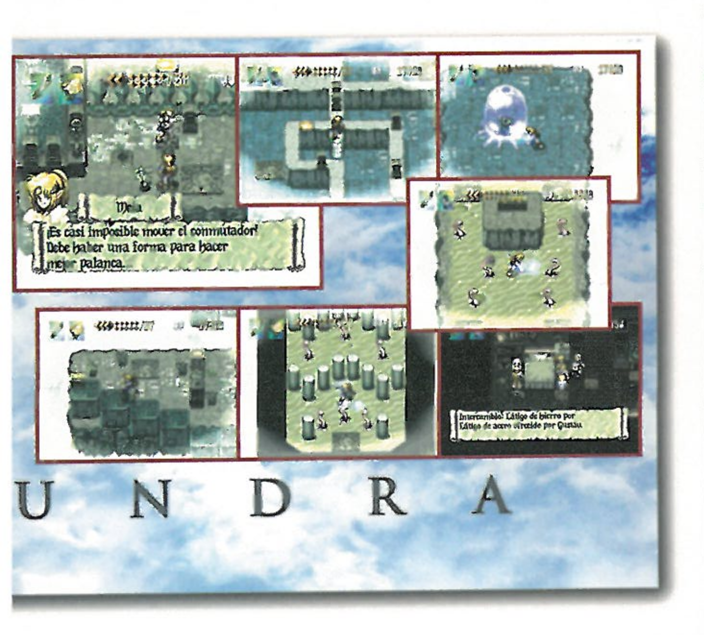


ce uso del transportador de la derecha (también vi dos switches pero pasé de ellos), para aparecer en una gran sala, donde tras pulsar un switch, hice ascender todas las columnas decoradas con una gota de agua. De regreso a la pantalla de los salientes, tomé el transportador de abajo a la derecha. Tras esquivar las bolas de pinchos a lo DONKEY KONG, pude hacerme con una hierba y una llave. Con ellas en mi poder, retorné a la pantalla de los dos switches donde me reencontré con Meia. Combinando nuestras fuerzas pudimos abrir la puerta de arriba, donde me esperaba el enfrentamiento no con uno, sino con dos pukkus gigantes. La táctica para acabar con ellos era la misma que con el anterior. Roto el cristal, era el momento de regresar a la pantalla principal, la de los cinco transportadores, Ahora tenía abierto el situado abajo a la derecha. Esta nueva zona estaba dominada por el hielo. Nada más entrar pude obtener un cántaro de vida, dentro de un cofre situado a la izquierda. Con bastante dificultad, pude llegar hasta la parte superior derecha de la pantalla, y arrojarme por el hueco situado justo debajo del transportador. Con cuidado de no caer, pude alcanzar el transportador de arriba a la derecha, el cual me llevó

hasta Meia, que realizaba vanos intentos por activar un switch. Tras saltar sobre la cabeza de Meia, el switch se activó y elevó las columnas decoradas con un diamante. Ahora debía regresar a aquella pantalla del puente (la de los ogros) para inspeccionar los ahora accesibles cofres. Dentro se ocultaban una llave y una hierba. De vuelta a la sala de hielo, y tras saltar una vez más al interior del hueco situado bajo el transportador, mi objetivo ahora era activar todos los switches del plano superior sin caer al piso de abajo. Para ello, lo primero era empujar el pilar de mi izquierda aún más hacia ese lado, para que éste cayera al plano inferior y poder alcanzar el otro lado. Luego, el situado abajo la izquierda para poder alcanzar el switch de aquel lado. Para el switch de abajo a la derecha, tan sólo debía empujar hacia él el pilar de su izquierda. El de arriba a la derecha era accesible de un simple salto. Por último, para alcanzar el del centro, sólo tuve que empujar hacía el el pilar situado un poco más abajo. El bloque que tapaba la puerta de arriba había desaparecido, y tras ella me esperaba un nuevo desafío, en forma de otro pukku gigante. Destruido éste y el cristal de la sala, era el momento de volver a la sala de los cinco transportadores, grabar partida, y afrontar la última de las personalidades de Elene. El último mundo estaba perdidito de arena, y la primera ha-



bitación estaba habitada por cuatro transportadores y dos cofres que reposaban sobre una meseta superior. Para empezar, tomé el transportador situado arriba a la izquierda. En una nueva sala cubierta de arena, me situé en el centro y la arena me tragó hasta sus adentros, cayendo sobre la meseta de los dos cofres. En su interior me esperaba una hierba y 30 gilders. Volví a tomar el transportador de arriba a la izquierda, utilizando esta vez la capa de arena para llegar hasta el transportador de la izquierda. En la siguiente pantalla, pulsé el switch para que Meia apareciera mágicamente en acción (Nota del autor:



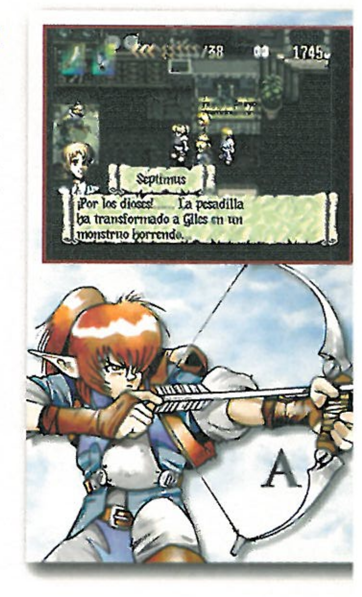
durante estos instantes el jugador controla a Meia). Saltando sobre mi cabeza, Meia logró llegar hasta el otro lado y pulsar los dos switches de arriba, revelando otro transportador y unos cuantos escalones (el jugador vuelve a tomar control de Alundra). Mediante los escalones, regresé a la parte inferior de la pantalla, y desde aquí a la pantalla de arena y los transportadores, haciendo uso esta vez del de la derecha. En ese momento, y con sólo pulsar el switch, logré elevar todas las columnas decoradas con un triángulo. Debía retornar a la pantalla inicial del mundo de la arena, en donde reposaban los dos cofres y los cuatro transportadores, tomando ahora el situado abajo a la izquierda. En una sala con una gran escalera formada por bloques, por la que descendían continuamente grandes bolas con pinchos, salté de una columna a otra para alcanzar el cofre de la izquierda (había una llave dentro). Regresé a la pantalla donde controlé por unos instantes a Meia e hice uso del transportador. Tras abrirme camino a base de matar lombrices, tuve ante mí la puerta del último enfrentamiento. Pero para mi sorpresa, la pesadilla cesó, regresamos al mundo de los vivos, Elene se recuperó y su padre me regaló el Látigo de Acero.

JO, QUE NOCHE

Emocionado por una labor bien hecha, me fuí a dormir, pero mi sueño fue breve. En mitad de la noche, Kisha vino a casa para darme, cómo no, malas noticias. Giles volvía a estar atrapado en otra pesadilla. Tras grabar partida me encaminé hacia la casa de Giles. Cuando me disponía a entrar en la mente del pobre desgraciado, Meia empezó a olerse algo extraño y me detuvo. De repente, un grupo de murggs comenzaron a atacar el exterior de la casa. Di buena cuenta de ellos, pero cuando regresé al interior para avisar a Septimus, sucedió lo inimaginable: Giles se había transformado en un hombre-lobo. Tras dar un lobezno bofetón a su hermana, a Giles le dió un arranque de arrepentimiento dejando claro quién era el responsable de la muerte de Sybill. Instantes después murió.

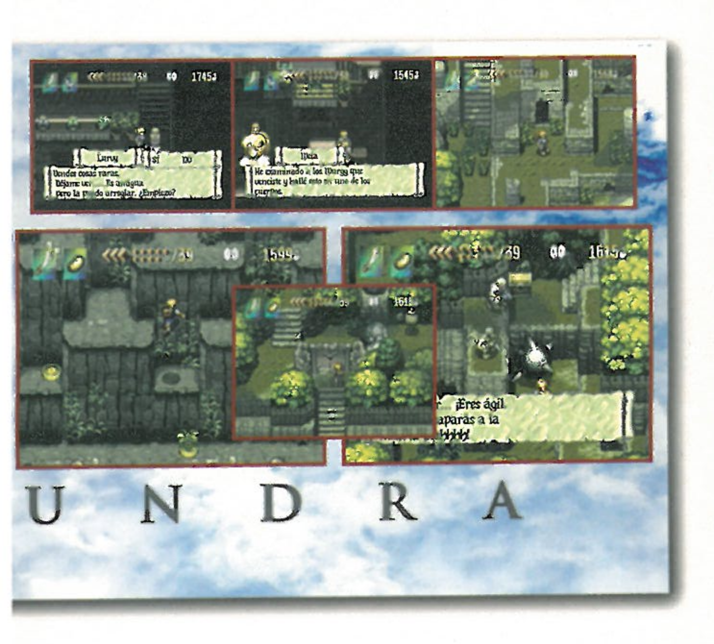
EN LA HERRERIA DE LURVY

Tras el canto del gallo, tenía claro cuál iba a ser mi próximo objetivo: darle la armadura rota de Jess al herrero Lurvy. No perdí ni un segundo en ir a su tienda, situada a las faldas de los acantilados de la Locura. Lurvy no tuvo ningún inconveniente en arreglarla, es más, se alegró de poder practicar con el yunque un poco. Con la armadura restaurada, regresé a Inoa.



LAS RUINAS

Nada más retornar al pueblo, fui a casa de Kisha, donde también vivió Giles. Allí me encontré con Meia, la cual me obsequió con una de las pertenencias de los murggs fallecidos la noche anterior: la Gema de Arbol. También dejó claro cuál debía ser mi siguiente misión: visitar el hogar de los murggs, situado al noroeste de la región. Para entrar al bosque de los murggs, debía acceder a él desde el norte de la Mansión de Fuego, ya que desde las proximidades de la estatua del Rey Snow era imposible. Un poco más arriba de la Mansión de Fue-



go, entre en unas ruinas, y pude desbloquear lo que parecía la entrada a una nueva zona. Tostados los espinos de la derecha, tenía ante mí una gigantesca sala habitada por un montón de cofres trampa, aunque algunos eran de verdad (encontré otro halcón dorado, dos hierbas, u elixir mágico, y en uno situado sobre unas inscripciones, un cántaro de vida). Con ayuda de las judías, pudo alcanzar de nuevo la parte superior, y con ello la salida de las ruinas. Con ruta norte, y saltando de columna en columna, pude hallar un cofre escondido entre la vegetación (con una esencia maravillosa dentro), a la izquierda, tres cofres, y un poco más alla la escalinata de acceso al bosque de los murggs.

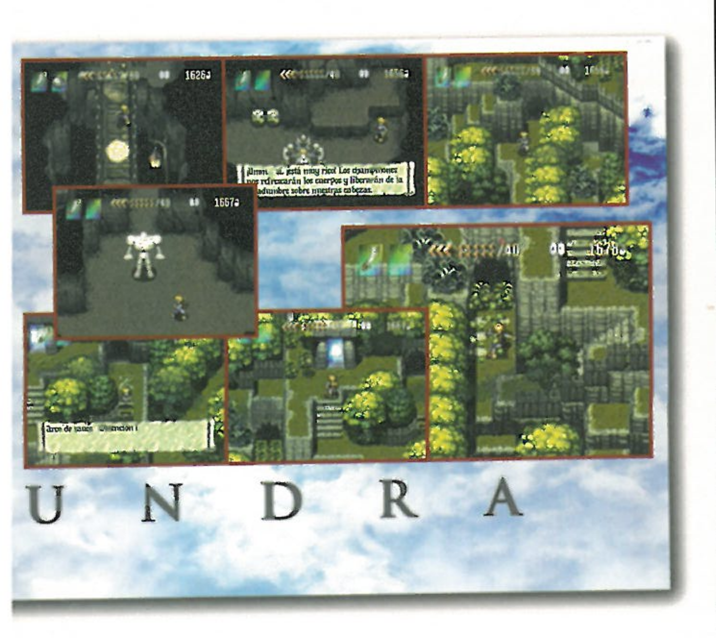
LEÑA AL MONO

La puerta de acceso tenía un aspecto realmente siniestro, pero enseguida voló por los aires por la acción de la Gema de Arbol. Lo primero que hice fue destruir la roca de la derecha (empujando sobre ella la roca situada encima) haciendo más sencillo el acceso al bosque. Me dirigí al noroeste hasta unas pequeñas escaleras donde dos murggs me inteceptaron el paso, lanzando sobre el camino una gran bola de

pinchos. Hice cenizas el espino de la izquierda, y entré en la cueva. Me dirigí todo hacia la derecha y pude obtener una hierba del interior de un cofre. De regreso al exterior, caminé todo hacia la derecha hasta toparme con otro espino, y tras él otra cueva. Dentro golpeé con el látigo de acero un bloque de piedra para cambiar su ubicación, y salí de la cueva. Tosté de nuevo el espino y entré en la gruta de abajo, situada entre dos árboles. El objetivo en esta nueva habitación era activar el switch de la izquierda y llegar a toda pastilla hacia la parte superior de la pantalla, antes de que las plataformas creadas por el switch desaparecieran. Una bomba me allanó el camino hacia una nueva estancia, en la que cuatro murggs arqueros hicieron gala de sus habilidades. Eliminados los monos, atravesé la puerta del centro y, corriendo a toda pastilla (antes de que me dieran las piedras), pude llegar hasta tres cofres, con un elixir de fuerza, 30 gilders y una hierba dentro. De nuevo en la pantalla de los murggs arqueros, activé la palanca de la izquierda y me apresuré para cruzar lo más rapidamente posible hacia la izquierda, esquivando las bolas de pinchos y el fuego. La puerta de abajo me llevó hasta el exterior y a un cofre con un cántaro de vida dentro. Regresé dentro para tomar ahora la puerta de la izquierda. Liquidados los cinco hongos de la parte superior, cuatro



murggs rodeaban a un sexto para comérselo. Crucé el puente de la izquierda, y luego tomé el camino superior. Tras atravesar un camino oculto, activé una palanca que liberó el camino hacia la izquierda. Allí otro murgg dió la voz de alarma, tras lo cual regresé sobre mis pasos para tomar ahora el puente de abajo hasta encontrarme con otro Golem de piedra (¿cuántos llevaba ya?). Tras derrotarle de dos míseros golpes, obtuve una esencia maravillosa del cofre de arriba y, al activar la palanca, pude salir de la cueva. Caminando hacia el norte, tres murggs huyeron dejando tras de sí un cofre. Un par de espinos que-



mados después, encontré la entrada a otra cueva, y dentro unos murggs con pocas esperanzas de vida. Ya en el exterior pude abrir el cofre de antes, de cuyo interior extraje el Arco de Sauce, algo más débil que en anterior pero con la posibilidad de cargarlo y acertar desde más lejos con él. Para mi alegría también encontré el último portal que me quedaba por activar, en cuyo interior grabé partida. Con la energía al máximo, volví sobre mis pasos hasta la cueva de antes, donde liquidé a cuatro «vocingleros» murggs. En la cueva encontré además un punto donde recuperar energía y un trasportador. Este me trasladó hasta una nueva zona compuesta por múltiples switches sobre otros tantos puentes de madera, dispuestos en diferentes alturas. Si quería atravesar todo aquel desmadre, debía pulsar los switches de una manera concreta, aunque más tarde. Sin pulsar ni uno sólo de ellos, hice uso del transportador para volver a la pantalla anterior para regresar al exterior, donde encontré el Arco de Sauce. Bajé las escaleras hasta entrar en una nueva cueva, oculta por unos arbustos. En su interior cuatro murggs me atacaron y luego ocho más. Fiambres todos, encontré un nuevo transportador a la derecha. Este me llevó

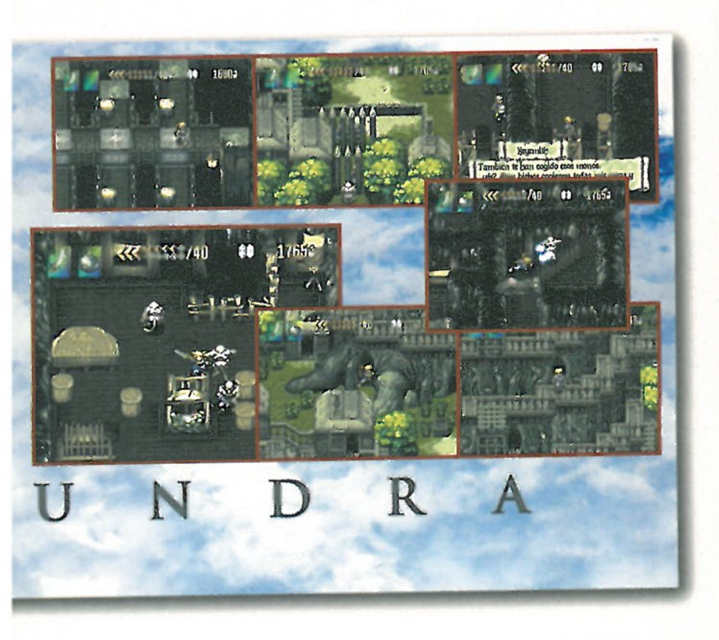
hasta el puente central de la pantalla de antes, la del desmadre de piedras y switches. Caminé todo hacia arriba y pulsé el switch que tenía enfrente. Esto hizo caer la piedra de la derecha. Luego hice uso del transportador de arriba, que me trasladó hasta una sala llena de vasijas, con una puerta oculta hacia la derecha y un transportador del que hice buen uso. Me encontraba en una zona de constantes temblores de tierra, en la que encaminé a la derecha hasta un nuevo transportador. Ahora me encontraba en el puente de la izquierda de la pantalla del desmadre. Pulsé el switch de arriba y la piedra del centro descendió. Salté sobre el switch de abajo y la piedra de la izquierda también cayó al suelo, con lo que las tres piedras estaban al fin niveladas. Utilicé el transportador de abajo, el cual me llevó hasta una pantalla rebosante de murggs. Salí al exterior por la puerta de abajo, y tras quemar un par de espinos subí por el primer tramo de escaleras que encontré. Tras quemar otro, en una cueva situada en un plano inferior, fui a la izquierda. Exterminados todos los hongos oscuros que por allí pululaban, caminé por el pasadizo hasta llegar a un transportador, y de nuevo a la pantalla del desmadre. Por suerte, había bajado las piedras y no hubo problemas en alcanzar el transportador de la derecha. Tras derrotar a diez murggs pude alcanzar una salida.



Con cuidado de no caer abajo, bajé tres escalones de hierba hasta divisar una valla de madera. A la derecha de ella pude ver el portal y un tornillo de piedra. Al pulsar este último a la derecha tuve acceso al portal (y por tanto a poder grabar partida). De vuelta al bosque, me dirigí arriba a la derecha hasta alcanzar un cofre con un halcón dentro. Nada me impedía ir rumbo norte hacia el árbol de los murggs.

MENUDO ÁRBOL

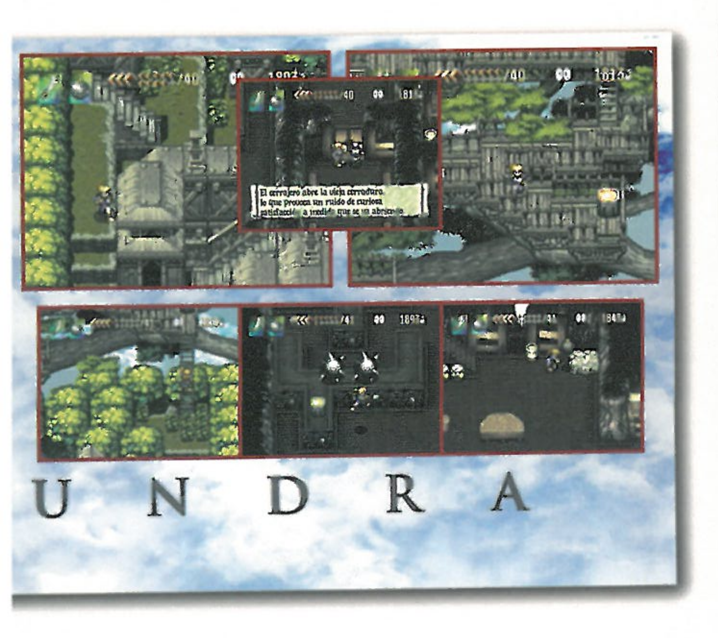
A los pocos segundos de avanzar hacia el gigantesco árbol que servía de guarida a los murggs, tres



de ellos me atraparón para meterme en una celda junto a un tal Keysmith. Mediante el uso de una bomba pude hacer un boquete en la pared posterior de mi celda, y entrar en lo que parecía un laberinto de pasillos sin salida. Durante la búsqueda de las escaleras (estaban en el centro) pude encontrar bastantes cofres y murggs. Al fin libre, y tras matar a tres murggs, caminé hacia abajo hasta salir a los pies del árbol. Ignorando por ahora la puerta del centro, me adentré por la de la izquierda. Tras recoger una hierba de un cofre, investigué un segundo, con un sólo gilder como hallazgo y una lluvia de murggs como resultado. Muertos todos, el bloque de piedra que obstaculizaba el camino desapareció. Arriba me topé con otros dos monos a los que les di un severo correctivo a base de espada y cremas depilatorias y, una vez activadas un par de palancas y un switch, pude alcanzar la parte inferior derecha. Luego, y tras esquivar dos bolas de pinchos (como THE PUNISHER en tanga), la zona de arriba (con tres murggs), y poco más al norte, un cofre falso y dos de verdad (con hierbas y tónico de fuerza). En la sala de arriba divisé unos cofres (entonces inalcanzables) terminando mi paseo con el enfrentamiento con cinco murggs.

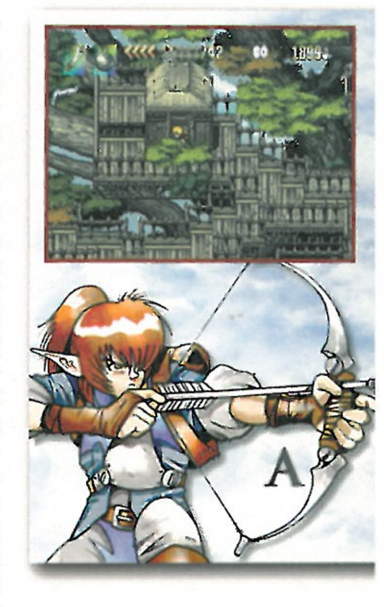
Ya en el exterior caminé todo que pude hacia la izquierda, dejándome caer al balcón de abajo y, desde él, hasta la chimenea de la casa de la izquierda. Escaleras abajo se hallaba la celda de la que me escapé minutos atrás, y en la que todavía permanecía apresado el otro pobre fulano. Liquidados los murgg que guardaban las celdas liberé a Keysmith, el cerrajero, y éste abrió la puerta de salida. Volví a toparme con él en una de las casas situada a los pies del árbol, concretamente en el suroeste, y le supliqué para que me abriera la puerta de la entrada central, lo cual hizo gustoso. Tras limpiarle el camino de murggs, el cerrajero logró reventar la puerta de marras, y tras ella esperaba un curioso ascensor express que me elevó hacia un piso superior. Encaminé mis pasos hacia una sala situada abajo a la derecha, para lo cual tuve que sortear otra en la que llovían bolas de fuego por doquier. En la habitación de marras abundaban los murggs y los tornillos de piedra. Me dirigí a la parte inferior izquierda de la pantalla, y con sólo empujar el tornillo de la izquierda hacia arriba, se abrió por arte de magia la puerta de acceso a un pasillo, y desde allí al exterior. De nuevo topaba con otra zona de balcones, dirigiéndome esta vez a la derecha para extraer del interior de un cofre un nuevo halcón dorado. Justo debajo pude ver unas escaleras, las cuales me condujeron hasta un switch. Este hizo brotar una nueva escalera, que me permitiría más adelante volver a esta zona elevada del árbol sin necesidad de pasar por todos los líos de antes. Activada la escalera, y desde ese mismo balcón, anduve hacia la izquierda hasta entrar en una cueva. Dentro, caminé hacia la derecha, dejándome caer al vacío con la buena fortuna de aterrizar sobre un cofre con un cántaro de vida dentro. Tomé la puerta de abajo, y ya en el exterior, descendí de balcón en balcón hasta alcanzar el suelo. Hice uso de la escalera activada anteriormente (situada a la derecha del árbol) para regresar a la sala desde la que salté al vacío,



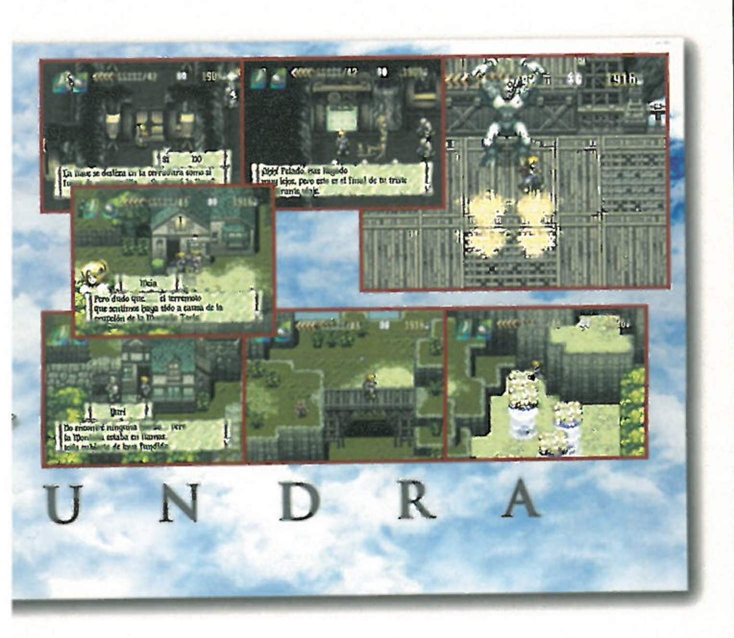


para arrojarme ahora desde el lado izquierdo. El resultado: un cofre con una simple moneda dentro. Repetí la misma táctica una tercera vez, saltando por el centro, con la recompensa de 30 monedas de oro. Y regresé una cuarta vez a la pantalla de marras, procurando esta vez no caer y haciendo buen uso de la plataforma móvil (había dos murggs dando la brasa). Tras evitar unas bolas de pinchos, alcancé la pantalla superior en cuyo margen izquierdo tuve que dar pasaporte a ocho monos. Gracias a ello, del techo llovió un barril salvador que me permitió alcanzar los cofres de la derecha, con una hierba y 30 monedas dentro. Con los bolsillos llenos, deposité una bomba sobre la sospechosa esquina superior derecha de la pantalla de los murggs (también pude divisar unas escaleras, pero algo me dijo que mi camino estaba tras el boquete abierto por la bomba). Abajo me esperaban nada menos que seis cofres (dos de ellos vivos, en tanto los otros ocultaban 10 gilder, dos hierbas y un tónico de fuerza). Diezmados los baúles, en la sala de abajo fui atacado por tres monos más. Con un poquito de habilidad en el salto fui capaz de activar el switch de abajo, y por lo tanto de abrir la entrada al exterior. Caminando a la izquierda

pude hallar un nuevo cofre (con un cántaro de vida), tras lo cual regresé a la sala de antes, la del switch y las bolas de pinchos. Dentro me decidí a investigar la puerta de la derecha, lo que me condujo al enfrentamiento con tres murggs y el hallazgo de una escalera. Un par de monos muertos mas tarde encontré un pozo, y tras arrojarme por él desde el borde superior izquierdo, di con mis huesos en una pantalla inferior, con un switch que al activarse me permitió el acceso a otro cofre, éste con una llave dentro. Sin bajar del borde, en la parte sur pude hallar otro cofre (con una hierba). Un poco más al sur me tropecé con tres murggs en una pantalla que me resultaba ya conocida. Tras pasar de nuevo por la sala de las bolas, retorné al exterior y me dirigí hacia la izquierda, justo encima de donde hallé el cántaro de vida, para encontrar una pequeña casita. Gracias a la llave pude acceder a su interior, y tras combatir con cinco monos, pude conseguir la llave del ascensor del interior de un cofre llovido del cielo. Ya fuera, descendí al suelo y volví a entrar por el centro del árbol, haciendo uso otra vez mas de la plataforma-ascensor. Abajo a la izquierda, y superadas de nuevo la pantalla de las bolas de fuego y los tornillos de madera, pude encontrar la puerta del ascensor. Tras intentar en vano su apertura, y con la llave enganchada, salí al exterior por la entrada de abajo y



me dirigí al suelo, en busca del cerrajero. Me lo encontré en una de las casas de la derecha, y me arregló la llave en cuestión de segundos. Gracias a la escalera que activé antes, no me costó nada regresar a la puerta del ascensor, para comprobar con agrado cómo la llave al fin funcionaba. Un piso más arriba, y finiquitados cinco monos, salí al exterior para alcanzar la copa del árbol, donde me esperaba el enfrentamiento con Zazan, el rey de los murggs. Los ataques de éste se limitaban a lanzar rocas y rotar como una peonza de pelo. Cuatro golpes y Zazan fue historia, tras lo cual hicieron su aparicion dos cofres, con

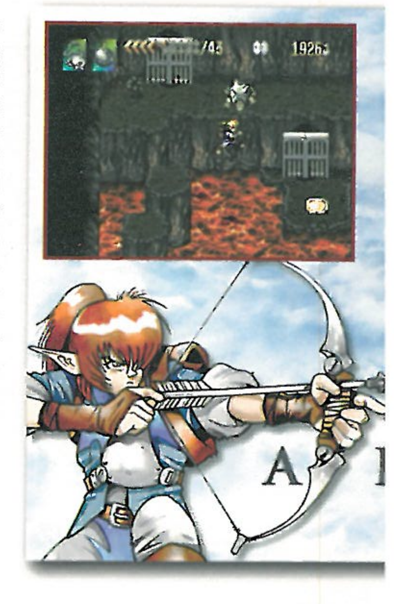


los emblemas de Agata y Granate dentro. Harto ya de andarme por las ramas, por fin tenía ocasión de regresar a Inoa. De camino hacia allí, visité la tienda de Merrick, con intención de sacarle partido a mis halcones dorados.

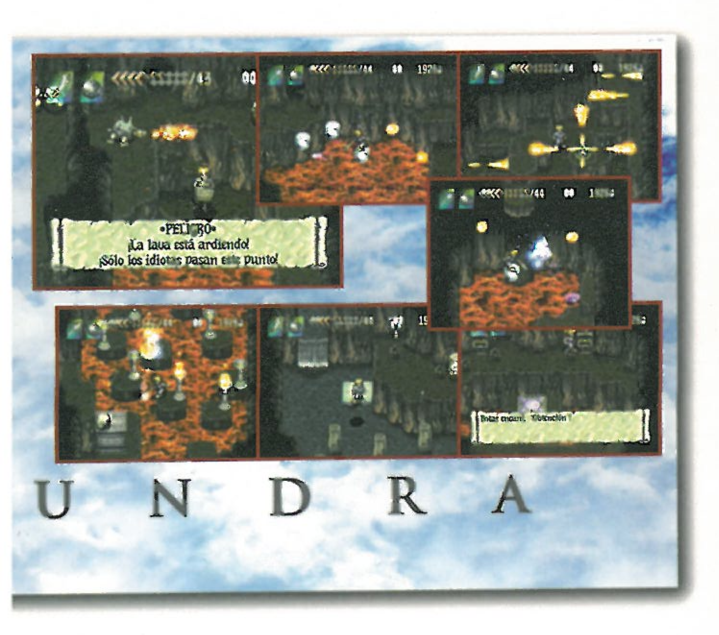
LA MONTAÑA TORLA

Pero estaba visto que Melzas no iba a darme un segundo de descanso. Nada más pisar Inoa, el suelo comenzó a temblar, augurando nada bueno. Tras hablar con Meia y algunos habitantes del pueblo, las sospechas dieron paso a la mala noticia: la montaña Torla había entrado en erupción. Como dijo aquél, eramos pocos y parió la abuela. Decidí hacer una visita a la tienda de Naomi, y al salir de ella, Yuri vino a mí para contarme la ruta de acceso a Torla a través de la derecha de la entrada a Magyscar. Ni corto ni perezoso, y armado de la varita de hielo, inicié el camino hacia la montaña Torla. Tras atravesar un par de puentes de madera, unos simpáticos geyser me brindaron la posibilidad de alcanzar lo que parecía la entrada a una gruta: la puerta a la montaña Torla. Por fin pude ver con mis propios ojos aquello a lo que se refería Yuri, un inmenso mar de lava y fuego.

Lo primero fue encender el candelabro de la izquierda, lo que abrió la puerta de acceso de arriba, al tiempo que hice uso de la varita de hielo para enfriar un poco los pilares al rojo vivo que bloqueaban mi camino. Lo siguiente fue activar el switch de aquella pantalla y atravesar la puerta recién abierta. Las complicaciones comenzaron en la pantalla siguiente, con cinco bolas de fuego rebotando como locas y ninguna plataforma visible para alcanzar el otro lado del lago de lava. Con ayuda de la vara de hielo fui congelando una por una las bolas de fuego, formando un puente algo frágil pero bastante práctico. La siguiente pantalla presentaba una bifurcación. El camino de la izquierda conducía a un transportador donde recuperar energía y guardar partida, mientras que la ruta derecha conducía a unas escaleras y otra entrada. Tras atravesar esta última tuve mi primera y achicharrante experiencia con los lanzallamas (era posible desconectarlos simplemente saltando sobre ellos), recogí una hierba del cofre que descansaba a la derecha de la pantalla y crucé la puerta de abajo. Salté a la planta inferior (donde había un cartel de madera) y «a toda leche» me puse a correr sobre la lava hasta alcanzar un cofre situado en el centro. Con ello maté dos pajaros de un tiro: tosté todos mis callos y durezas y extraje un cántaro de vida del interior del cofre. Regresé a toda



velocidad hasta donde reposaba el cartel de antes, para volver a la planta superior. Me dirigí hacia la parte inferior de la pantalla y luego hacia la izquierda, con lo que regresé a la pantalla del switch. Esta vez mi objetivo era la puerta de la parte superior, lo que me costó no pocos disgustos (de caer a la lava tendría que rehacer todo el camino). Al final logré llegar a una nueva pantalla con lanzallamas, en la que tuve que saltar de risco en risco como un chotillo hasta llegar a una nueva sala. En ella congelé dos pilares. Empujé el izquierdo a la derecha, luego arriba y a la derecha de nuevo. El otro lo empujé hacia

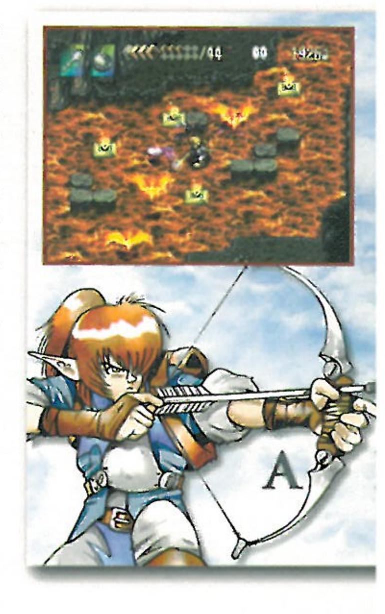


arriba para que chocara con el otro. Gracias a ambos pude alcanzar la parte superior de la pantalla. En ella tuve que ponerme de nuevo a congelar bolas de fuego, pero para formar esta vez una escalera con la que llegar a una entrada superior. En la siguiente estancia la varita de fuego me fué muy útil para encender nueve candelabros, tras lo cual el bloque de piedra de la izquierda se hundió hasta el nivel del suelo. Ahora debía apagar los ocho candelabros más alejados del bloque con ayuda de la vara de hielo, extinguiendo el noveno sobre el bloque, que se elevaría conmigo encima. En la siguiente estancia, liquidé con la vara de hielo a todos los fénix para descubrir un hoyo en el suelo, el cual me condujo a un pasillo encharcado de agua. Todo hacia abajo, y tras saltar desde una pequeña catarata, alcancé una palanca que hizo cobrar vida a una plataforma que me condujo hasta la siguiente pantalla, que no era otra que la del transportador dondé grabé partida, aunque ahora me encontraba en un plano superior. Inspeccioné los dos cofres para hallar una llave y las Botas Encantadas. Con ellas podría caminar sobre la lava como si nada. Tras saltar al plano de abajo y grabar partida, era el momento de investigar la puerta

situada en medio de las dos bifurcaciones de antes. Superado un pasillo de lanzallamas, en la siguiente estancia pude caminar sobre la lava como Pedro por su casa, mientras diezmaba a golpe de hielo un montón de aves fénix. No me fué muy difícil alcanzar el plano superior de arriba (con la inestimable ayuda de un par de rocas) y utilizar mi flamante llave en la puerta. Tuve la oportunidad de hablar con una estatua, que me conminó a encender siete candelabros en un orden muy especial:

1 - El candelabro cercano a la estatua.
2 - El candelabro situado arriba a la derecha.
3 - El candelabro situado abajo a la derecha.
4 - El candelabro situado bajo la placa de forma octogonal.
5 - El candelabro situado abajo a la izquierda.
6 - El candelabro situado arriba a la izquierda.
7 - El candelabro situado arriba en el centro.

Tras encender los siete candelabros correctamente, pisé la placa octogonal para recibir las bendiciones de la estatua y despejar todas las puertas. La salida se encontraba en la parte superior izquierda de la pantalla. Ante mí se alzaba majestuoso un puente de madera... pero pasé de él para arrojarme al vacío, aterrizando en un enorme mar de lava. Arriba tenía un apetitoso cofre



y abajo un transportador que me llevaría por arte de magia a la pantalla del puente de madera. A base de judías mágicas pude llegar hasta el contenido del cofre, otro halcón dorado, y vuelta al puente de madera. Tras quemar los espinos que obstruían el final del puente, congelé los dos pilares para juntarlos y empujar uno de ellos puente arriba y de esa manera facilitar mi ascensión a la parte de arriba. Sin complicaciones aparentes, llegué hasta una nueva estatua, que me invitó a encender todos los candelabros de las salas situadas a derecha e izquierda. Subí las escaleras y me dispuse a atravesar la puerta de



la izquierda. De nuevo requerí la ayuda de la vara de hielo para solidificar un pilar al rojo vivo. Luego lo empujé hacia la izquierda, abajo y por último a la derecha, con lo que me fue posible acceder al candelabro situado abajo a la derecha. Tras encenderlo, empujé el pilar hacia arriba para llegar hasta el candelabro de arriba a la derecha. Acto seguido, presioné el pilar hacia la izquierda (con lo que pude llegar hasta un nuevo candelabro). Para finalizar sólo quedaba empujarlo hacia abajo para llegar al último candelabro. Ahora le tocaba el turno a la sala de la derecha. Mediante la vara de hielo, congelé no uno, sino dos pilares. Para empezar, presioné el pilar de la derecha hacia la izquierda, y luego para abajo, con lo que pude acceder a dos candelabros de una sola jugada. Empujé el pilar de la izquierda hacia la derecha, y desde allí hacia arriba, lo que me permitió llegar hasta el candelabro situado arriba a la derecha. Una vez encendido, empujé este último pilar hacia la izquierda. Era el turno del primer pilar. Tras presionarlo hacia la izquierda, lo empujé hacia arriba, haciendo posible el contacto con el último candelabro. De vuelta a la sala del centro, hablé de nuevo con la estatua, la cual restableció mis heridas y abrió el camino hacia

la puerta del centro. Tras desconectar todos los lanzallamas de la pantalla siguiente, pude hacerme con el Libro de Fuego (oculto dentro de un cofre) y tener acceso al jefazo de torla, vía transportador.

EL DRAGON WILDA

De impresionante presencia, derrotar al dragón Wilda era imprescindible para conseguir el sexto emblema. El único arma que podía hacerle daño alguno era la varita de hielo, y sólo en el momento en que agachara la cabeza. Su patrón de ataque era bastante rudimentario pero muy paliza y, tras casi horas de terrible lucha pude congelar al Wilda y obtener el emblema esmeralda. Al menos el dragón tuvo el detalle, antes de morir, de devolverme a la superficie.



EL SECUESTRO

En pleno sueño reparador y hecho trizas de mi viaje a Torla, Meia vino a casa en mitad de la noche para decirme que Bergus, uno de los gemelos que residían en Inoa, había sido secuestrado por los murggs. Ni corto pero algo perezoso, me encaminé a casa de Wendell. Tras hablar con Meade, encontré al otro gemelo, Nestus, postrado en la cama. Oportuno como siempre, Septimus aclaró que al ser los niños gemelos, sus sueños y pesadillas estaban conectados, por lo que no perdí un segundo en entrar en la mente de Nestus con intención de aclarar el paradero de Bergus.

SUEÑOS GEMELOS

Una vez en el subconsciente de Nestus, me encontré frente a tres estatuas parpadeantes y un transportador donde grabar partida. Antes de atravesar la puerta de arriba, la voz de Meia retumbó por toda la habitación para indicarme que si bien los niños eran gemelos, sus sueños eran dos polos opuestos, tras lo cual tuve mi primer enfrentamiento con los murggs. Al matarlos se abrió una sala a la iz-



quierda, donde reposaban un transportador y cinco switches. Estos se activaron por sí solos de la siguiente manera:

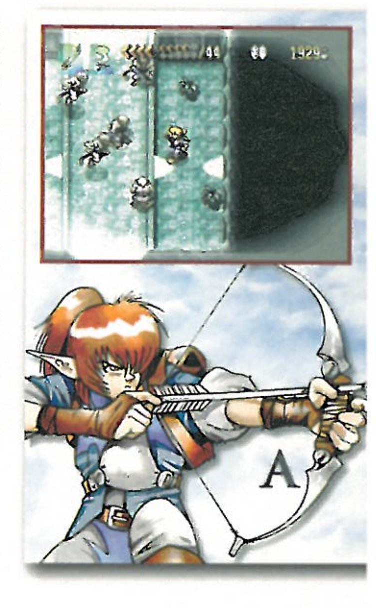
1 - El situado arriba a la izquierda.
2 - El de abajo izquierda.
3 - El de arriba derecha
4 - Por último, el switch de abajo derecha.

Extrañado, hice utilización del transportador del centro, lo que me condujo a una nueva zona del sueño (ésta de color gris, en lugar del azul de antes), rodeada de cuatro switches. No tardé en darme cuenta de que me encontraba en el sueño de Bergus, en el que debía hacer todo lo opuesto al de Nestus. Por ello presioné los switchs en el orden contrario a como los había visto:

1 - Abajo derecha.
2 - Arriba derecha.
3 - Arriba izquierda
4 - Abajo izquierda.

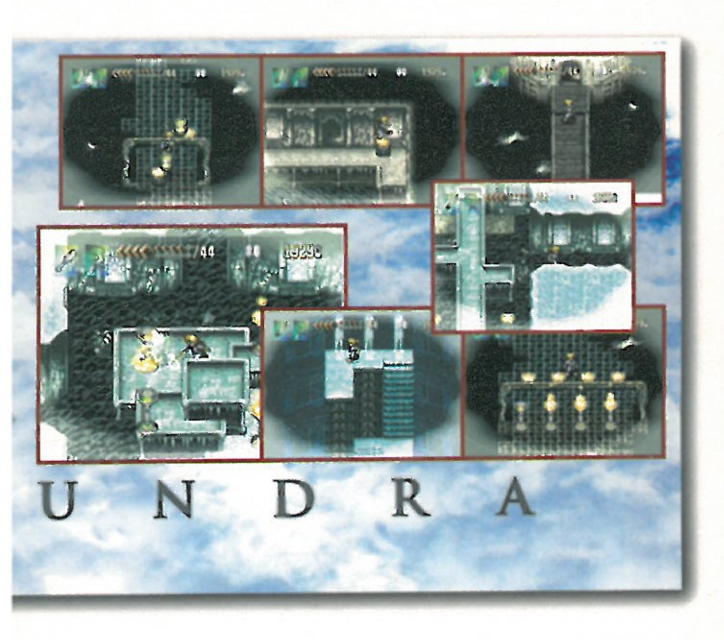
Esto abrió la puerta de arriba, donde pude ver una bola de fuego, rodeando una plataforma en el sentido contrario a la agujas del reloj. Era el momento de retornar a la zona azul, al sueño de Nestus. En la sala superior pude ver una plataforma como la aparecida en el sueño de Bergus, rodeada de cuatro switches. La solución era evidente,

tenía que pulsarlos en el sentido de las agujas del reloj, partiendo del situado arriba a la izquierda. Dicho y hecho, pude observar como una puerta superior se abría, tras lo cual regresé a la zona gris, al sueño de Bergus. Atravesado el puente de madera y la puerta, agarré el barril y salté sobre el switch, lo que hizo descender el bloque de piedra. Mi destino era la puerta de la izquierda, y desde allí otra vez a la izquierda, pasando por debajo de un puente rebosante de monos. Un transportador me permitió retornar a la zona azul, y a traves de la puerta izquierda, a una sala idéntica e inversa a la del puente. Accioné el switch de la habitación contigua, y superadas unas escaleras me encontré en un peculiar puente suspendido sobre el vacío, dos switches y un espejo en medio que comunicaba ambos sueños. Agarré el barril y pude ver cómo al otro lado del espejo, en la zona gris, otro barril volaba por el aire emulando todos mis movimientos. No tuve excesivas dificultades en accionar los dos switches, haciendo trizas el espejo, y permitiéndome acceder al lado gris. Presioné el switch situado al final del tramo derecho de escaleras, lo que hizo sólida a una de las tres estatuas del principio. Tras hacer uso de una plataforma móvil en la estancia siguiente, crucé un puente de madera para encontrar dos switches y un transportador. Este último me trasladó de nuevo al sueño azul,



donde presencié a dos switches iniciando por sí solos una secuencia de pulsaciones, en el siguiente orden: Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha.

Tras observar la secuencia, caminé hacia la izquierda, para accionar el switch de abajo y utilizar el transportador de arriba. Con ello pude llegar hasta una habitación idéntica pero inversa en el mundo gris, donde pisé el switch de abajo para acto seguido volver al transportador de arriba y volver al mundo azul. De regreso a la sala de los dos switches de la derecha, activé el transportador de abajo para llegar



al mundo gris, en una sala paralela. Allí introduje el código de los switches de antes, pero a la inversa: Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda.

Esto abrió la puerta de abajo, donde pude encontrar cuatro candelabros que se encendieron por arte de magia de la siguiente manera:

Arriba Izquierda
Abajo Izquierda
Arriba Derecha
Abajo Derecha

El transportador de la izquierda me trasladó hasta una sala parecida, y con la vara de fuego, encendí los candelabros de la manera inversa:

Arriba Derecha
Abajo Derecha
Arriba Izquierda
Abajo Izquierda

Del techo surgió un cofre con una llave dentro, y la puerta de la izquierda se abrió para permitirme el acceso al área del princio, donde pude grabar partida. De vuelta a la pantalla de los candelabros, usé la llave para abrir la puerta de arriba. Cruzado el puente y la pantalla con plataforma móvil, subí por las escalera hasta llegar a otro puente de suelo trasparente con un espejo, claro que éste presentaba cuatro switches y otros tantos candelabros al otro lado. Nada más acercarme

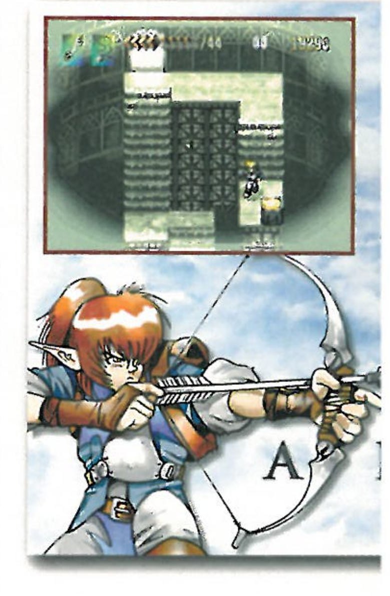
a los candelabros se encendieron solos en el siguiente orden (teniendo en cuenta que los numeré de izquierda a derecha):

Dos, Cuatro, Uno y Tres

Por medio de los cuatro switches apagué los candelabros en el orden inverso:

Tres, Uno, Cuatro y Dos.

Esto hizo añicos el espejo, permitiendo el acceso a la zona gris. Accioné el switch de las escaleras del lado derecho, lo que solidificó otra estatua. Continué andando todo hacia abajo hasta topar con una sala con un transportador en medio y cuatro pedestales y switches a cada esquina. El transportador me llevó hasta una sala inversa. A través de la habitación de arriba y luego a la derecha pude acceder a un nuevo switch, que hizo desaparecer la única puerta que quedaba arriba. Por medio del transportador de arriba pude llegar de nuevo al lado gris y accionar el switch de abajo, el cual eliminó la puerta que quedaba en este mundo. De vuelta al sueño azul bajé hasta la pantalla inversa del transportador, los pedestales y los switches, y desde aquí hacia la derecha, llegando a la pantalla del comienzo. Por medio del lanzabolas me fue posible saltar a la zona superior, y tras pasar por unos puentes de madera y piedra me encontré sobre otro de cristal. A cada lado del espejo descansaban cinco candelabros. Nada más acercarme, los cinco de mi lado, el azul, se encendieron solos en el siguiente orden (los ordené de izquierda a derecha):

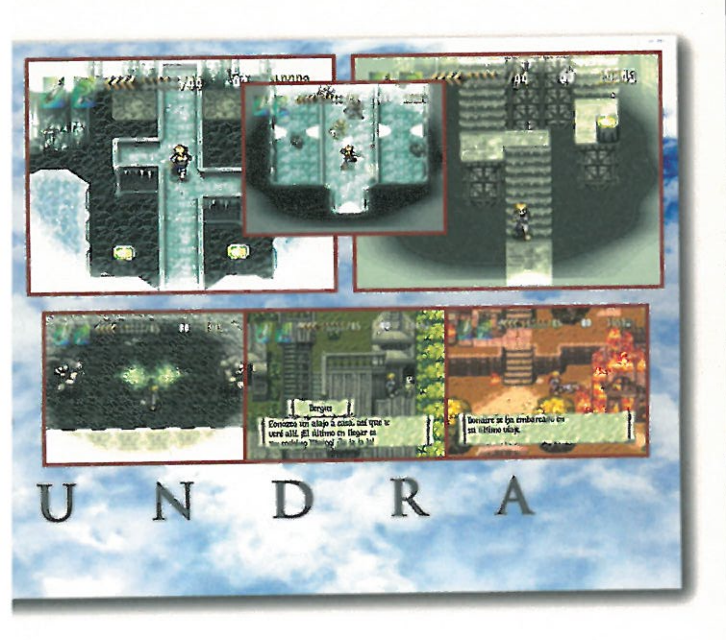


Uno, Tres, Cinco, Dos, Cuatro.

Al encenderse el último candelabro, una bola de fuego hizo acto de presencia frente a los apagados candelabros del lado gris. El objetivo era encender con la bola con candelabros grises en el orden opuesto al azul. El problema es que la bola también flotaba en el orden inverso a mis pasos. El orden para encender los candelabros era éste (ordenándolos de izquierda a derecha):

Cinco, Tres, Uno, Cuatro, Dos.

Roto el espejo, me fué posible llegar al extremo gris, activando el switch del tramo derecho de esca-

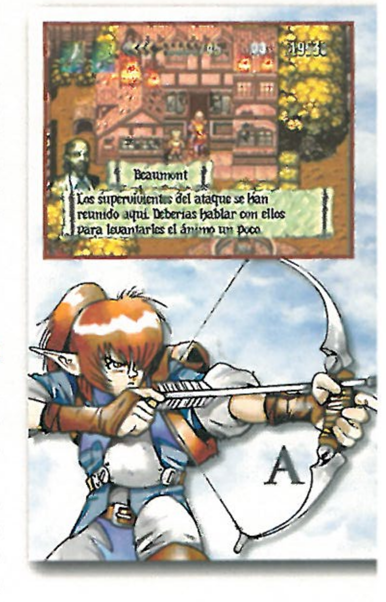


leras. Con ello hice sólida a la última de las estatuas. Una vez que recorrí todo el camino hacia abajo (hasta la zona del lanzabolas) di buena cuenta de los murggs para abrir la entrada de abajo, la sala de las tres estatuas. Dentro de los dos cofres pude hallar un halcón dorado y un cántaro de vida. El transportador de abajo me llevaría al duelo contra el jefazo final, mejor dicho contra los jefazos: los mellizos del Terror. Concentrando mis ataques en sólo uno de ellos, tras una pequeña curra con la espada legendaria fueron historia. Con sólo tocar la imagen de Bergus fui transportado al árbol de los murggs, exactamente al lado de Bergus. Con ayuda del látigo de hierro pude destruir la diabólica estatua de la celda, procurando esquivar las rocas que caían del techo. Por fin, una de ellas activó la cerradura de la celda y Bergus y un servidor pudimos salir sanos y salvos al exterior. Y de vuelta a Inoa.

INOA EN LLAMAS

Por desgracia, los que no habían perdido el tiempo eran los murggs, y en mi ausencia habían llevado a cabo su gran ataque, incendiando el pueblo entero. La lista de víctimas era interminable: Bo-

naire, Myra... Encontré a Bergus llorando frente a su casa, pasto de las llamas. Tras liquidar a los murggs que quedaban por el pueblo, fui a casa de Beaumont, donde encontré refugio junto a los supervivientes. Reunidos alrededor de una mesa, discutimos sobre la forma de hacer frente esta nueva desgracia... cuando apareció Ronan por la puerta.

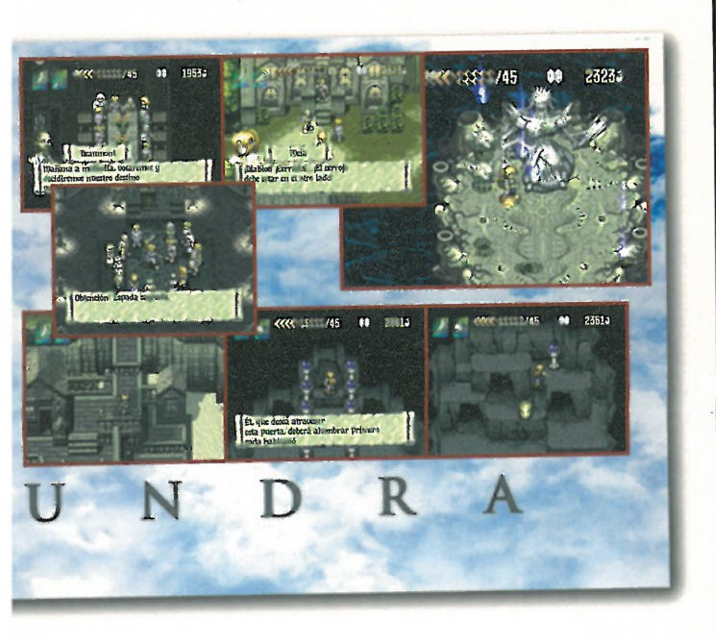


MALDITO RONAN

A la mañana siguiente me encaminé entre los restos humeantes del pueblo hacia la tienda de Naomi, donde pude conseguir al fin la ansiada armadura de plata y algunas cuantas cosas más a precios de risa. Tras hablar con Meia junto a la fuente, supe que mi siguiente parada debía ser el santuario. Ronan me las iba a pagar todas juntas. Durante mi conversación con Ronan, Meia, Kisha y Septimus llegaron a las puertas del Santuario, pero les fue imposible entrar. Aquello me olía a trampa... y tuve la respuesta cuando Ronan comenzó a invocar a Melzas, hasta transformarse en un demonio. Con una isla flotante como campo de batalla, las armas de Ronan consistían en un escudo de conchas, unos láser de estar por casa y un haz de luz gigantesco y peludo. Con Ronan vencido, pude regresar al mundo real para ver los últimos estertores del pobre diablo. Acto seguido, todos los supervivientes del pueblo ese reunieron en la cámara baja del Santuario, ya que era el lugar más seguro de Inoa, y juntos me otorgaron la Espada Sagrada (una birria si la comparamos con la legendaria, pero lo agradecí de todos modos).

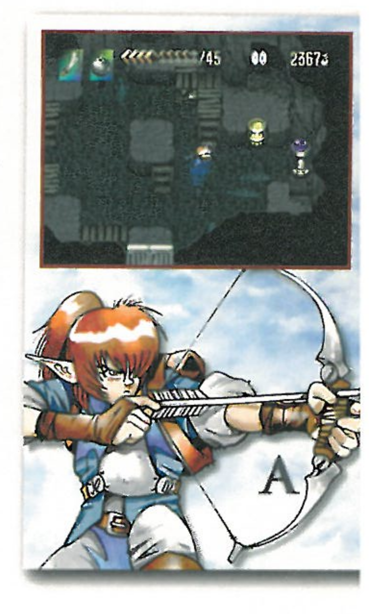
A POR NAVA

Ya en el exterior, y tras mantener unas breves palabras con Meia, Cephas, el enterrador chepudo, me confió el nombre del propietario del séptimo y definitivo emblema: Nava. Por desgracia, no le encontré en su casa, la del embarcadero, aunque sí pude acceder al fin a las sospechosas escaleras que conducían



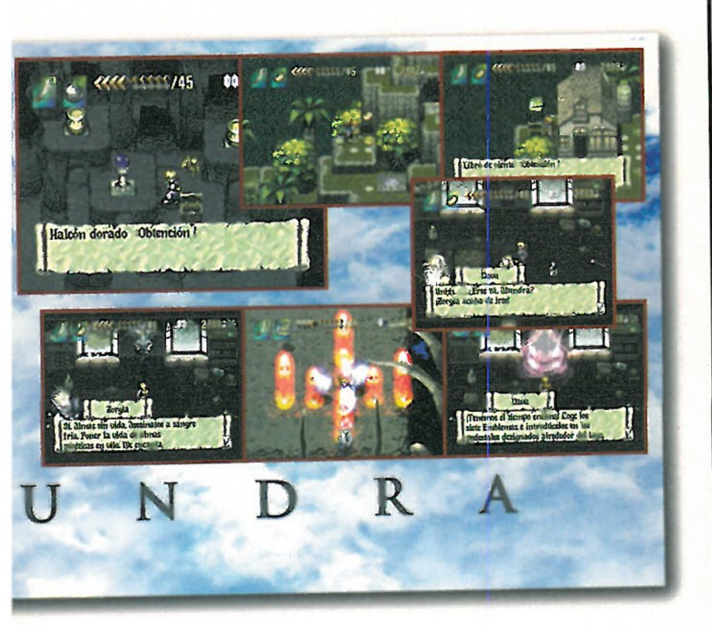
al piso de abajo. Tras superar un largo pasillo encharcado de agua, acabé en una sala con cuatro escarabajos y tres puertas diferentes. Mi objetivo era encontrar las doce esferas moradas escondidas en los laberintos y golpearlas con la ayuda de mi espada. El problema es que las habitaciones iban repitiéndose, complicando aún más mi labor. Lo primero era encontrar la señal que las hiciera aparecer. Para ello, estuve dando vueltas como un loco hasta encontrar una sala con un pasillo con seis lámparas a cada lado. Tras leer la inscripción de la pared de piedra, comenzó la busqueda... Para empezar, tomé la puerta de la izquierda, dondé encontré mi primera lámpara. De nuevo a la izquierda, en una pantalla con cuatro bichos y un barril, con el que logré alcanzar otra lámpara, y de nuevo a la izquierda. Allí encontré una pantalla con un montón de hombres de barro y bastantes parches de piedra en el suelo. La lámpara estaba escondida bajo el parche de la esquina superior izquierda, además de otras tres salidas. Y otra vez a la izquierda. Aquí tuve que hacer un supersalto para llegar hasta la lámpara del centro, y de nuevo a la izquierda. Tras liquidar a cinco hombres de barro, del cielo surgió una nueva lámpara. Y de nuevo a la

izquierda. La sala siguiente tenía más miga. Para poder llegar hasta la lámpara tuve que atravesar un pasillo oculto, cuya ruta de acceso estaba localizada a la izquierda de la pantalla. También pude obtener una hierba del interior de un cofre. A través de la puerta del centro, pude acceder a otra pantalla donde encontré otra lámpara y un cofre con un halcón dorado dentro. Tras la puerta de la derecha, llegué hasta una pantalla con agua, peces, un barril y otra lámpara. Con la inestimable ayuda del barril no me fue difícil llegar hasta ella, para tomar acto seguido la entrada de la derecha. Rodeada de un macizo de piedra, se ocultaba otra de las lámparas, accesible tan sólo a través de la entrada derecha. Después fui probando caminos hasta hallar las lámparas que me faltaba por activar. Dos de ellas no me presentaron ninguna complicación, pero en una tuve que dar pasaporte a todos los peces de una charca para que descendiese una plataforma con una lámpara encima. Por fin pude regresar al pasillo con las doce lámparas activadas, y con la puerta abierta, volver al exterior, pero no en Inoa, sino en la isla de Nava.



LA ISLA DE NAVA

Lo primero que hice en esta nueva tierra fue acudir al transportador de abajo, donde pude grabar partida y recuperar las energías perdidas. Encima de él, y tras limpiar la zona de hierbajos, pude ver un tiesto donde sembrar una nueva judía mágica. De un grácil salto accedí a la cima de la isla, donde me esperaba un cofre con un cántaro de vida en su interior. Una vez abajo, me acerqué a la casa de la izquierda, pero en lugar de entrar, caminé por detrás de ella, con lo que pude acceder a un nuevo cofre, de donde pude obtener el Libro de Viento. Ya podía contar con las cuatro magias (tierra, agua, fuego y viento) en su máximo nivel. Dentro de la casa encontré a Nava, malherido, víctima del ataque de Zorgia. Me entregó la Piedra de Zolist para



que la colocara sobre la hornacina, el pedestal situado entre las dos ventanas de la casa. Una vez que la Piedra de Zolist fue aposentada, obtuve al fin el último de los emblemas, el de Diamante. Nava me desveló el origen extraterrestre de Melzas, así como la ubicación, junto al lago, de un santuario dedicado a su gloria, cuando Zorgia irrumpió de forma violenta por la ventana... Tras un extenso monólogo, comenzó la pelea. Esta transcurrió sobre una porción de tierra, que Zorgia sobrevolaba constantemente, arrojando sobre mí toda una legión de mortíferos discos (peores que los LP de Rumbita Flamenca). Sólo podría dañarle en el preciso instante en que se posara en tierra, lo que eternizó la batalla hasta niveles de locura. Muerto Zorgia, Nava la diño ante mis ojos, para aparecer segundos después en forma de espíritu, a lo Obi Wan Kenobi. Después de escuchar las arengas de Nava sobre de cómo y dónde debía colocar los siete emblemas, regresé mágicamente a casa de Nava, a la playa. De camino hacia el lago, situado en la mina, inspeccioné la porción de bosque situada al sur del Bar de los marineros. Gracias a las bombas pude quitar de enmedio los troncos muertos, logrando con ello un halcón dorado y una semilla mágica.

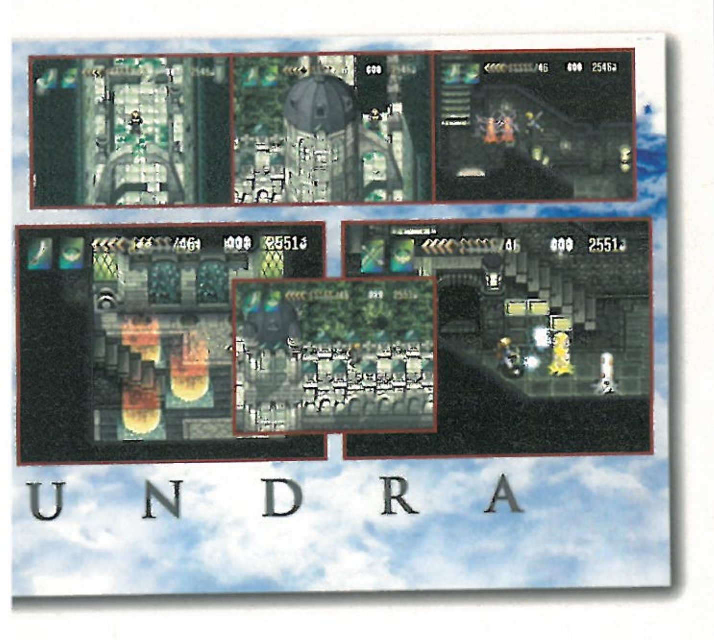
LOS SIETE ALTARES

Encontré el primero de los altares, el del emblema de esmeralda, al salir por el otro extremo de la gruta situada a la izquierda de la catarata de la mina. Un poco mas hacia la derecha, encontré un bloque de piedra (nada que no pudiera tostar con el látigo de acero) que bloqueaba el acceso al lago, donde estaban ubicados los otros altares. Antes de colocar el séptimo emblema, el granate (situado en medio de una isla y sólo accesible nadando, por lo que me arrojé desde el puente que conducía a los altares de arriba), inspeccioné el cofre de arriba, del cual extraje el ansiado halcón de oro número 40. Pasando olímpicamente de poner el último emblema, troté todo lo que pude hacia el sur, a la tienda del Capitán Merrick con la intención de hacerme con el Anillo Reparador. Con él puesto, podría recuperar una unidad de energía cada 3 segundos. Necesitaría diez más para hacerme con la Varita del Espíritu, el arma mágica mas importante, pero me decidí a afrontar la última parte del juego con lo puesto. Con un par. Regresé al lago y coloqué en su altar correspondiente el último de los emblemas. En ese momento, las aguas del lago se abrieron, emergiendo de ellas el puente de acceso a la Ermita del Lago, justo detrás de los tres altares del centro. Armado de valor, afronté mi destino...



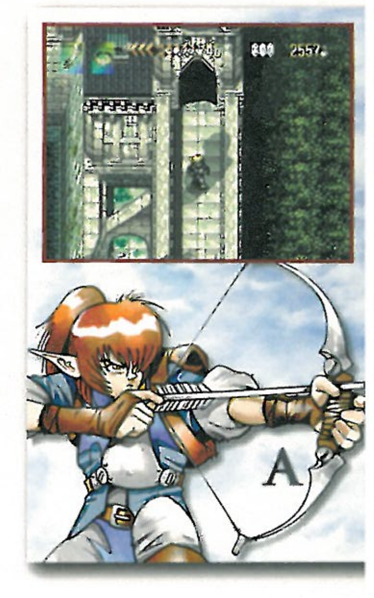
LA ERMITA DEL LAGO

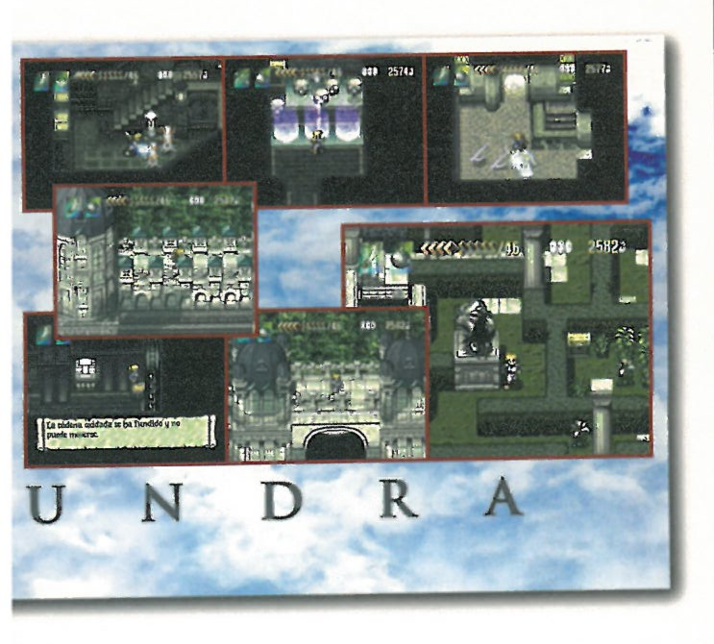
Gigantesco e impresionante, el palacio de Melzas se alzaba ante mí con toda su grandeza y maldad. Siguiendo el muro de la derecha, pude llegar hasta un agujero, por el que me lancé sin dudarlo un instante. Dentro, unos barriles me fueron de gran ayuda para alcanzar la planta superior, donde necesité del arco (después de no usarlo en mucho tiempo) para activar una palanca y pasar a la siguiente estancia. Acabé por llegar a una sala con tres enemigos y dos salidas, una de ellas bloqueada. Tras zumbar a los malos, el muro cedió, pero aún así



me decidí por la otra salida. Cuando creía haberlo visto todo, me topé con tres pilares de fuego (que me impedían acceder a una escalera), tres cofres flotando en el aire y dos palancas. Activé el de la izquierda, el cual provocó la caída de uno de los cofres, con una llave dentro (los otros eran una trampa, estaban vivos). En vista de que me era imposible pasar, retorné al torreón anterior, el de las dos salidas, y tomé la entrada hacia abajo. Defenestré a todo bicho viviente y entré en la puerta situada entre ambos tramos de escaleras, donde tuve que poner en práctica mi habilidad para acertar con los dos barriles sobre otros tantos switches. En lugar de entrar por la puerta recién abierta, me decidí a hacerlo por la de debajo de las escaleras, por medio de la llave. Como si de una atracción de feria se tratase, me vi obligado a matar con el arco un ojo flotante, mientras esquivaba los asnos voladores que pasaban por delante. La recompensa: destruir los pilares de fuego de ésta y otras habitaciones, amén de una hierba extra. De vuelta a la habitación de las escaleras, entré al fin por la puerta de la izquierda, tras la cual encontré un switch atascado y una gran cadena. Quité el óxido de la cadena a base de latigazos y pude activar

el switch, con lo que la puerta principal de la Ermita quedó abierta. Me encaminé entonces hacia aquella pantalla en la que tres pilares de fuego (ahora extintos) me impedían ascender por una escalera de madera. Pero topé entonces con otro problema: dos pilares, pero de color azul, me impedían acercarme a dos jugosos cofres. Seguí hacia la izquierda, y encontré una sala parecida a la anterior, pero a la inversa. También al matar a todos los enemigos, quedó libre un acceso a la planta inferior, pero en lugar de entrar por él, fui a la entrada de arriba. donde al andar un poco acabé en una sala con una palanca. Esta abrió el acesso de un piso inferior, tras lo cual retorné a la pantalla de las dos puertas, accediendo ésta a la que llevaba abajo. Allí empujé el tornillo de piedra para abrir una nueva puerta, que no dudé en atravesar. En ella me limité simplemente a accionar una palanca, para afrontar ahora la puerta situada entre los dos tramos de escaleras. Di con mis huesos en una sala con varios fantasmas, dos switches y cuatro tornillos de piedra. Nada más empujar hacia abajo el tornillo de la parte superior izquierda, encontré un pasadizo secreto, que me llevó hasta la parte trasera de la pantalla de la palanca. Degollé a las dos criaturas presentes, accioné el switch para despejar la puerta metálica de arriba y encontré camuflado un tónico de fuerza. De regreso a la pantalla de los tornillo de piedra, en la sala de arriba pude hallar una llave. Esta me fue útil en la pantalla de las dos escaleras, concretamente con la puerta cerrada de abajo. De nuevo, prueba de puntería al estilo feria ambulante para abatir el ojo flotante, y con ello desactivar los pilares azules y conseguir otra hierba. Lo siguente ya fue más complicado. De vuelta a la sala de las escaleras, tomé la puerta de la izquierda, la sala donde activé la palanca y donde hasta ese momento me impedía el paso una columna azul. Por medio del pasadizo, llegué hasta la pantalla de los cuatro tornillos de piedra. Maté a los fantas-

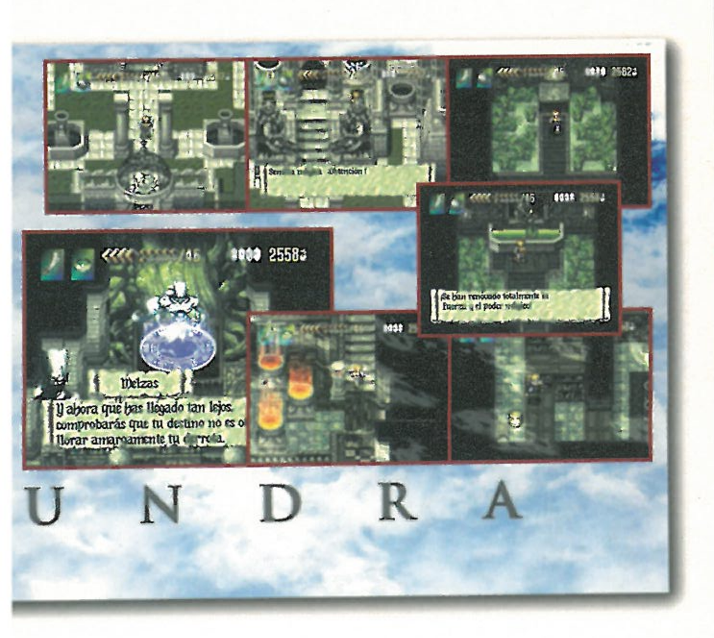




mas y regresé a por el barril. Depositándolo en uno de los switches, y saltando sobre el otro, logré hacer caer del techo un nuevo cofre, donde se ocultaba una llave. Con ella en mi poder, retorné a la pantalla de las escaleras para entrar por la puerta de la derecha. Usé la llave para desactivar una de las placas de acero del camino, y regresé arriba, con el objetivo de llegar hasta la pantalla de los dos cofres bloqueados por las columnas azules. Encontré otra llave y una hierba. Estaba claro donde debía usar la llave... Al desactivar la segunda placa de acero, nada me impedía pisar el switch de la derecha, y por lo tanto abrir la puerta central de la Ermita. Lleno de decisión, regresé al exterior y fui caminando por la muralla de la Ermita hasta situarme sobre la puerta, donde aproveché una rotura de la valla para saltar abajo y entrar. Me encontraba en los jardines de la Ermita, antesala del caserón principal. A partir de aquí seré telegráfico en mi relato, ya que esto se está eternizando. Fui a la puerta, luego a la derecha y rodeando la estatua del león, pulsé un switch y desactivé una columna de fuego de arriba. Hacia la derecha, y a través de un agujero entre los setos, pude llegar hasta un cofre, con un llave en su interior. Caminando

hacia la izquierda desde el cofre me fue posible traspasar la línea de arbustos, cerca de la estatua del león. Usé la llave para abrir la puerta de reja y caminé hasta la puerta del edificio para encontrar dos cofres (halcón dorado y semilla mágica). Bajé los peldaños hasta estar por debajo de las estatuas de los dinosarios, para acto seguido tomar rumbo a la derecha, hacia las escaleras de aquel lado. Abrí la puerta con el switch de abajo y me introduje dentro. En medio de las plantas encontré un transportador, que me trasladó hasta el pueblo de Inoa, exactamente en el interior del pozo anexo a lo que era la casa de Yustel. Aproveché para grabar partida y comprar algunos víveres en la herrería de Lurvy, tras lo cual volví al pozo para regresar al palacio de Melzas. Me encaminé hacia el jardín, hasta un punto (cerca de la fuente) donde traspasé el seto para extraer una llave del interior de un cofre. La usé para abrir la puerta de la izquierda y me dirigí arriba, hacia el lado izquierdo de la entrada del edificio, donde una rotura en la valla me permitió saltar hasta un switch. Este abrió la puerta de abajo, que me llevó hasta una pequeña fuente, donde pude recuperar energía. Abandoné la habitación para volver al exterior y caminando un poco hacia el sur (cerca de una fuente) pude ver un transportador, que me llevó hasta la otra punta de los jardines. Anduve hasta abajo y luego a la derecha, con lo que pude alcanzar el cofre inaccesible de antes, con una llave dentro. De vuelta al jardín, caminé todo lo posible hacia la izquierda con el objetivo de usar la llave en la única puerta que quedaba por abrir en el centro del jardín. Desde allí todo hacia la izquierda hasta coger otra llave. Vuelta al centro del jardín, otra vez hacia la puerta izquierda, y un poco al sur, cerca de otra estatua de león, abrí una nueva puerta y accedí a un transportador. Aparecí en el sur del jardín donde me fue posible desactivar la otra columna de fuego, y por lo tanto abrir las puertas del edificio central. Antes de



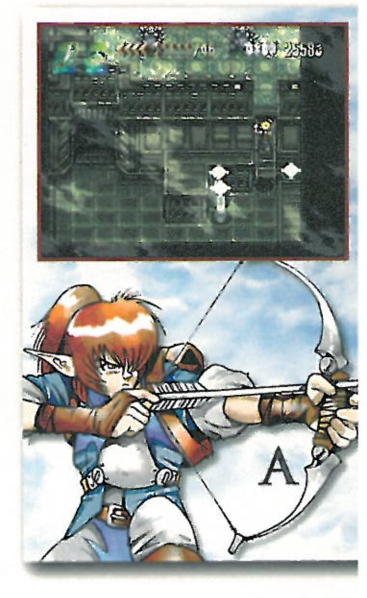


afrontar mi batalla final, tiré de transportador para retornar a Inoa y grabar partida.

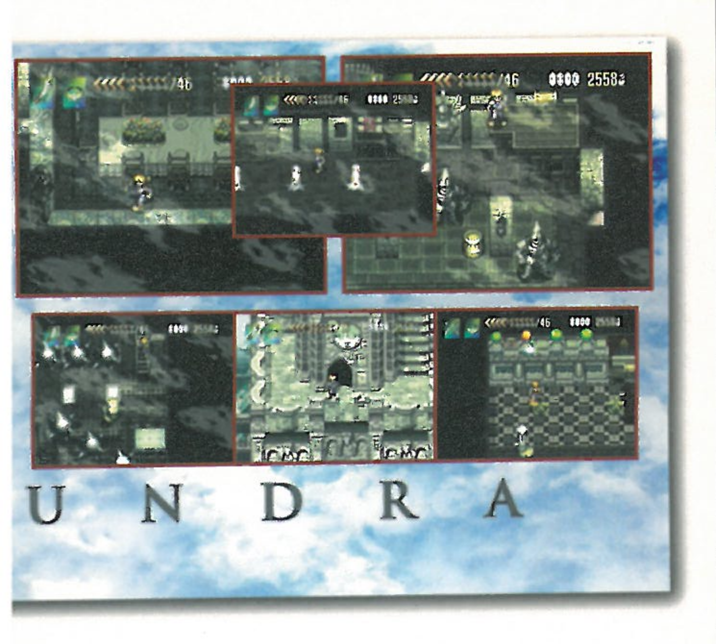
EL PALACIO

Al atravesar la puerta de arriba (la flanqueada por seis grandes candelabros de piedra), el espíritu de Melzas se me apareció para mostrarme los peligros que me esperarían en su palacio si me decidía a seguir adelante. Acto seguido me arrojó de allí, encendiendo los seis candelabros de piedra. Melzas detuvo el tiempo dentro del palacio, y mi misión era volver a ponerlo en marcha y extinguir los seis pilares... Para empezar, subí por la escalera de la derecha y entré por la puerta. Luego a la derecha de nuevo hasta llegar a una puerta cerrada. De nuevo a la derecha, hasta entrar en la primera puerta abierta. Extraje la llave del interior del cofre situado sobre la librería, para volver a la entrada principal, la de los seis candelabros de piedra. La puerta de la derecha me condujo a la librería. Agarré el barril y me lo llevé hasta la esquina inferior izquierda y lo puse en la banqueta, de tal forma que formaran una escalera hasta la librería. De esa forma pude llegar hasta la palanca de la sala central, que movió la librería.

Salí de la librería a través de la derecha, por un pasillo con tres bichos congelados por la maldición de Melzas. Con todo, acabé en una sala con seis armaduras. La destrucción de la del centro-arriba desveló un cofre con una hierba dentro. Acto seguido, salté sobre el cofre, desde éste hacia la armadura de la derecha, y sobre ella hasta la puerta de arriba, que abrí con la llave. Acabé por llegar a una sala con tres tornillos de madera. Empujé el de la derecha hasta que estuviera un poco más hacia arriba que el central (pero no mucho). Luego empujé el tornillo del centro lo más posible hacia la izquierda, para presionar el tornillo derecho todo hacia la derecha, y así dejar vía libre hacia la escalera. Como si de un DONKEY KONG en pausa fue ascendiendo hasta una segunda escalera. Abrí el cofre para coger la llave, accioné la palanca cercana al motor y retorné a la entrada principal, la de los candelabros de piedra. Subí las escaleras y destrocé las cuatro armaduras y pulsé los dos switches que aparecieron, que hicieron moverse las puertas de abajo. Regresé a la entrada principal, para tomar ahora la puerta de la izquierda, que me condujo al comedor. En la parte inferior izquierda encontré otra puerta, que me llevó a un pasillo con otras criaturitas inmovilizadas, y una sala con tres armaduras. La de la izquierda ocultaba un barril, del que me serví para alcanzar la puerta

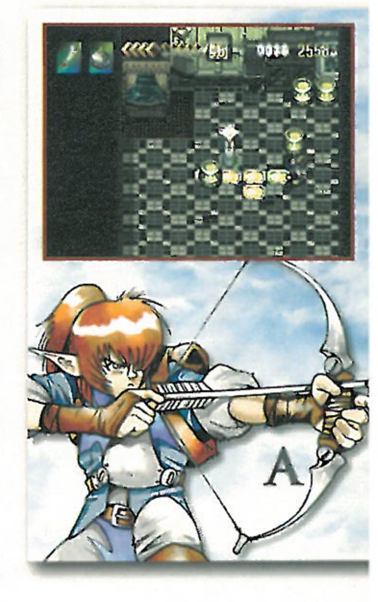


elevada de la izquierda, y un cofre con un tónico de fuerza. Arriba, en una habitación con un barril y un switch, encontré un segundo tonel oculto bajo las cajas. Ese barril extra fué todo lo que necesite para, con un poco de ingenio y sentido común, superar una nueva pantalla a lo DONKEY KONG (estática, eso sí) hasta alcanzar una escalera. Arriba encontré otra sala de motor, con un cofre con llave dentro. Al accionar la palanca, el tiempo volvió a correr, cobrando todo vida de nuevo. Lo siguiente fué activar el switch (que ahora sí era accesible, al igual que el de la otra pantalla de motor) para abrir la puerta de abajo. Me en-

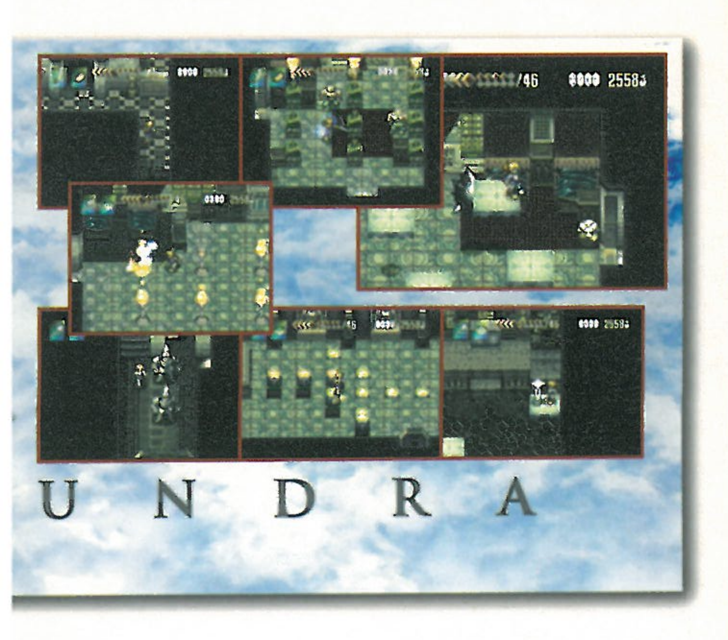


contraba en el exterior del palacio de Melzas, concretamente en uno de los numerosos balcones que lo adornaban. Justo debajo de la puerta pude ver un hueco en la barandilla, por el que me tiré para aterrizar sobre un switch en un balcón inferior. Este apagó uno de los seis candelabros de piedra. Atravesé la puerta del balcón y descendí al piso de abajo hasta llegar a una puerta cerrada y una palanca que la abrió. Había regresado a la pantalla a lo DONKEY KONG (pero ahora en movimiento), pero mi misión no era afrontar este infierno de bolas de pincho en movimiento. Regresé a la pantalla anterior para tomar la puerta de la derecha y luego la de abajo, con lo que aparecí en otro de los balcones del palacio. Ascendí por la escalera de la derecha, entre por la primera puerta abierta y crucé un pasillo hasta llegar a una habitación con varios lanzallamas, un switch, un cofre y un tornillo de piedra. Empujando este último sobre el switch hice descender cuatro esferas (tres naranjas y una verde) del techo. La misión era volver todas las naranjas en verde. Para ello me subí a la banqueta de la derecha y las solté un flechazo, con el inconveniente de que la verde se tornó en naranja. Nada que no pudiera remediarse saltando sobre el lanza-

llamas superior izquierdo y volviendo a disparar con el arco. Una vez que todas las esferas se mudaron al color verde, el cofre que se suspendía en las alturas descendió. Dentro encontré un oportuno elixir mágico. Retorné al pasillo, caminé hacia la derecha e hice uso de la llave en la puerta. Fulminé a todo bicho viviente y activé las palancas para poner en marcha las plataformas móviles. Arrojé una bomba hacia la palanca y rápidamente me coloqué en mitad de la trayectoria de la plataforma de arriba, lo que la hizo detenerse en ese punto. Sin perder un segundo, lancé otra bomba sobre la palanca, y antes de que ésta estallara, logré alcanzar de un salto la estructura de la izquierda y por medio de la plataforma de abajo, llegar hasta el switch. Este apagó otro de los candelabros de la piedra de la puerta de Melzas. De vuelta al pasillo, me encaminé hacia la entrada de la derecha, y allí tomé la primera puerta abierta que se me presentó. Me encontré en una sala con seis switches, cuatro barriles y un tornillo de piedra. Empujé el tornillo hasta aposentarlo sobre uno de los switches (tuve que hacerlo rápido ya que éstos comenzaron a elevarse al poco tiempo). Coloqué los barriles sobre los otros cuatro y salté sobre el que quedaba, con lo que del cielo brotó un nuevo cofre, con una hierba dentro. De regreso al pasillo, tiré de judía mágica para alcanzar la parte de arriba, y entrar



en la puerta de la izquierda. Hacía mucho tiempo que no me encontraba con los fulanos del garfio, y allí tenía dos entre un mar de lanzallamas. Tuve que saltar sobre ellos (el problema es que apuntaban hacia arriba) hasta llegar al switch. Este abrió la puerta de la izquierda. Con mucho cuidado de no morir aplastado bajo el peso de una bola de pinchos gigante, presioné un nuevo switch que desbloqueó la entrada de abajo. A base de andar todo el pasillo hacia la izquierda, acabé topando con una sala con cuatro plataformas móviles, un jarrón, un switch y, dominándolo todo, una gran bola de pinchos en el centro.

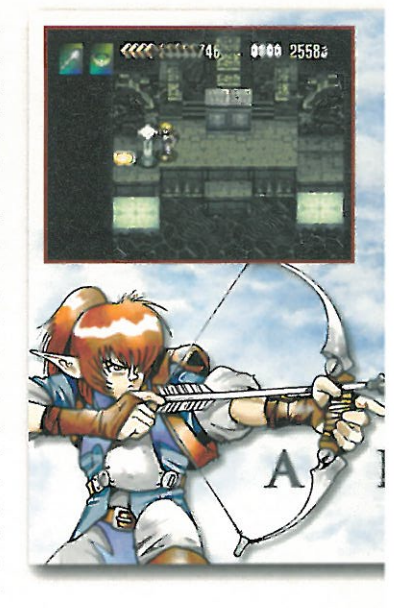


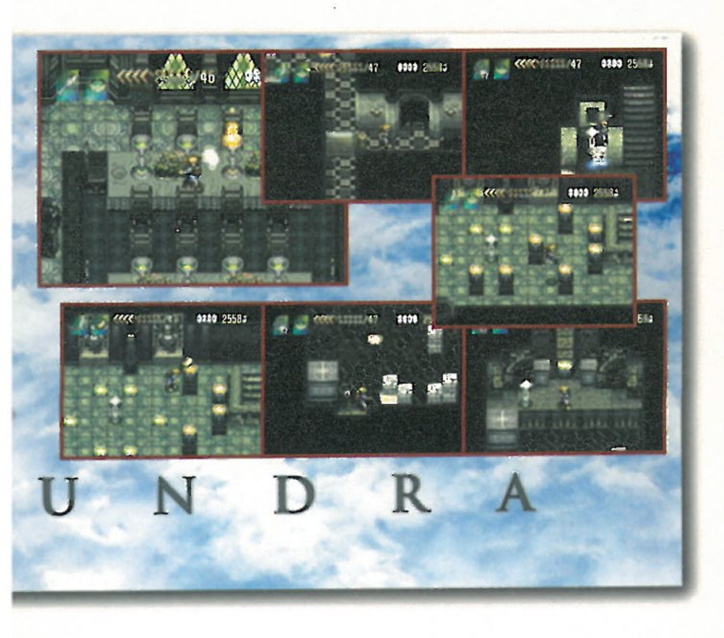
Desde la jarra hasta un pedestal, luego a una de las plataformas, y de ésta hasta otro pedestal, fue posible alcanzar el switch, y con ello abrir la puerta de la derecha. Seis armaduras ocultaban otros tantos candelabros, que vieron la luz del día tras unos cuantos espadazos. Con la varita de fuego pude encender todos los candelabros, dejando para el final el de la esquina superior izquierda. Del cielo cayó un cofre con otra llave dentro, y la puerta de abajo se abrió de par en par. Tras atravesarla, caminé hacia la derecha y entré por la primera puerta que me encontré, regresando a la pantalla de las dos armaduras y la bola gigante. Escaleras arriba me esperaba uno de los puzzles más emocionantes del castillo. Debía activar todos los switches sin caer al suelo, a toda leche, en el siguiente orden:

		4			
		5	3		
12	11	10	6	2	1
		9	7		
			8		

Al hacerlo correctamente, la entrada de abajo de abrió. Hice uso de la llave en una puerta del pasillo siguiente para acceder a una pantalla con tres plataformas móviles, un switch y un tornillo de piedra. Empujé éste sobre una plataforma,

luego sobre otra, así hasta depositarlo sobre el switch de la izquierda, revelando un segundo switch, que sofocó otro de los candelabros de piedra. Realizada mi misión, caminé todo hacia abajo hasta pisar lo que parecía un establo, aunque sólo pude alcanzar un switch que movió una puerta de abajo. Seguro que me sería de utilidad más adelante. Rehice todo el camino hasta el suelo roto donde usé la judía mágica. Salté sobre el agujero para aterrizar sobre una de las mesas del comedor. Nada más accionar la palanca situada en la parte inferior derecha de la pantalla, ocho candelabros cayeron del techo sobre las mesas, que cómo no, tuve que encender de una manera específica. Empezando por la mesa de arriba, comencé a encederlos de derecha a izquierda y en la de abajo lo mismo. Obtuve una pista de cómo hacerlo en un papel de la librería. Resuelto el enigma, la puerta de arriba a la izquierda se abrió, permitiéndome liquidar a los seres de su interior y obteniendo por ello un nuevo cántaro de vida. Retorné a la entrada principal del palacio, donde descansaban los candelabros de piedra y pegué una escapadita a Inoa para grabar partida. De vuelta a la entrada principal, tomé las escaleras hacia arriba y destruí la armadura de la derecha para despejar el camino hacia aquel lado. Un gran boquete me impidió llegar hasta el final del pasillo, por lo que me metí en la primera puerta abierta hasta acceder a una pantalla con una armadura casi sepultada en su totalidad por unos bloques de piedra. Con cuidado de no romper más que los bloques superiores con el látigo de acero, pulvericé la armadura para descubrir un tornillo de piedra. Salté tras él para ir destruyendo los bloques de piedra restantes. Luego, empujé el tornillo hacia uno de los switches en tanto yo pisé el otro, con lo que la entrada inferior quedó despejada. Me encontraba al otro lado del boquete. Acto seguido, atravese la primera puerta que vi, donde ajusticié a unos cuantos gemelos de THE PUNISHER, logrando con

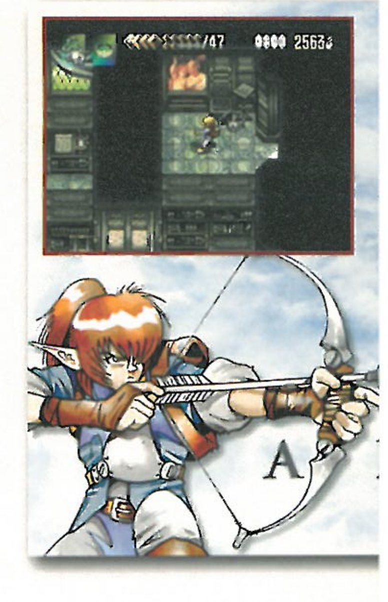




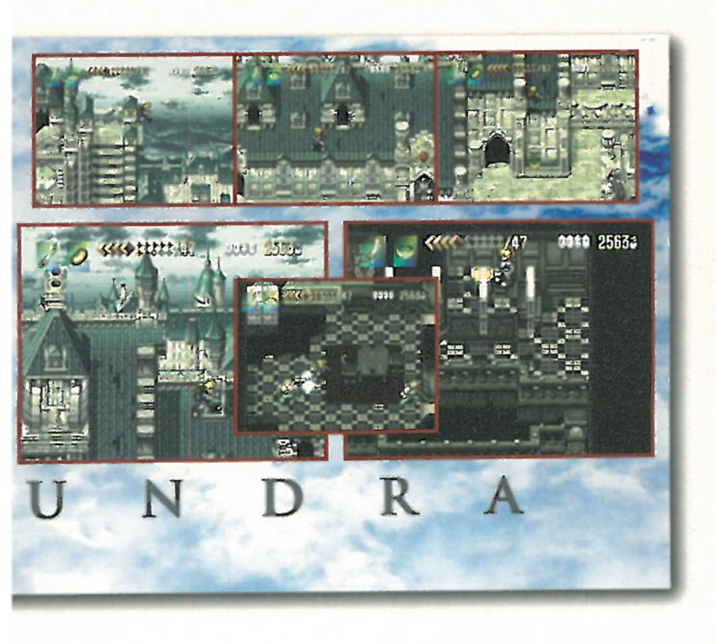
ello otra llave. Retorné a la pantalla de la armadura sepultada y los dos switches para tomar la escalera. Arriba me esperaba otro puzzle simpaticón, en el que como antes, debía pisar unos switches en un orden establecido y a toda pastilla. Por suerte contaba con un tornillo de piedra para llegar de uno a otro lado. El orden de salto era éste:

	4		6	7	11	
3						12
		5	tornillo		10	
2						13
	1		8	9	14	

Dado que siempre acababa con mis huesos en el suelo, puse en práctica otra técnica aunque algo innoble: activar los switches lanzando judias mágicas sobre ellos. La puerta de abajo se abrió, y mientras procuraba que las bolas no tostaran mi cuerpo, utilicé la llave para acceder a una nueva pantalla. En ella tuve que tirar del látigo y romper bloques de piedra para lograr alcanzar el tornillo de la parte superior y empujarla hacia el bloque y luego al suelo, presionar con él el switch y descubrir otro nuevo que apagó otro de los candelabros de piedra. Más tarde caminé todo hacia abajo para llegar a un nuevo establo y pisar otro switch, momento en el cual retorné a la pantalla de la armadura emparedada. Allí tomé la puerta



de abajo para dejarme caer por el boquete del pasillo, aterrizando en una parte elevada de la librería. Una vez que atravesé la puerta de la derecha, tuve un feroz enfrentamiento con unas armaduras y sus ocupantes (había un cofre inalcanzable). Abajo y luego a la derecha, destruí la armadura del centro arriba para descubrir un cofre (una hierba). Desde éste salte a la armadura para alcanzar la puerta de la derecha. Acabé en la pantalla a lo Donkey Kong de los tres tornillos (repetí la misma mecánica de antes para llegar a la escalera) y luego a la sala del motor. Al pisar el switch tuve acceso al exterior, a uno de los balcones. En lo alto de la torre encontré un cofre con una llave en su interior, tras lo cual me encaminé de nuevo a la entrada principal del palacio (¡a grabar partida, madre!). Mi objetivo ahora era la puerta inferior izquierda del comedor, donde tras pasar un pasillo, destruí la armadura de la izquierda. Con el barril resultante, pude acceder a la puerta de arriba, donde acabé en la otra pantalla a lo Donkey Kong, con la misión de llegar a la escalerilla superior. De allí a la sala del motor y al exterior. Ascendí por la escalera de la derecha para saltar desde la abertura de la derecha, cayendo sobre el tejado del palacio. Las dos ventanas me condujeron a un mismo sitio: el establo (¿un establo en el ático?). Mientras liquidaba a los gemelos de The Punisher encaminé mis pasos a la derecha, en busca de una salida, que me permitió volver al tejado, aunque en otro punto diferente. Salté al balcón de abajo para despues entrar en la puerta de la derecha. A través de una zona elevada de la entrada principal, contacté con el balcón del ala este del palacio, hasta un punto donde me encontré un tiesto que pedía a gritos una judía mágica. Gracias a la planta resultante pude saltar hasta el tejado superior y dejarme caer a la derecha, donde encontré una nueva entrada al establo. Desde ella, otra vez al exterior con intención de descender al balcón de abajo y bajar la escalera hasta otra entrada.

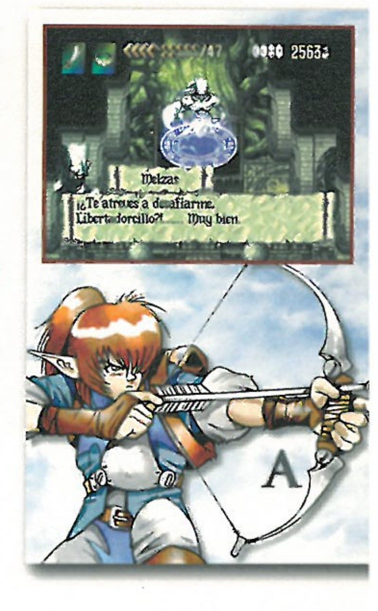


Un par de pasillos mas tarde, encontré una palanca que despejó la entrada de abajo. En lugar de atravesarla, tomé la puerta de arriba para llegar a un pequeño balcón, donde se encontraba el switch que apagaría el penúltimo candelabro de piedra. Acto seguido, regresé sobre mis pasos a la línea de balcones por la que salté desde el tejado para penetrar en la puerta de arriba. Caminando sin descanso hacia la izquierda pude activar un switch que despejó el camino, y entrar en la sala situada a su izquierda. Dentro tuve que ejercitar mi habilidad con el arco para transformar toda una serie de esferas naranjas en verdes. Algo así como el cubo de Rubik pero en medieval, con una esencia maravillosa como recompensa. La puerta de abajo del pasillo conducía a otro balcón donde recogí otro obsequio: un elixir mágico. El final estaba cerca. Con mi última llave atravesé la puerta cerrada de la izquierda, liquidé a los asnos que por allí pululaban y traspasé la puerta de abajo derecha. Allí pulse a toda leche los cuatro switches para desbloquear las otras tantas rejas que impedian el acceso al último switch, el que exterminó la luz del último candelabro de piedra. Saltando desde el borde inferior izquierdo del hueco de la pan-

talla de los asnos, logré aterrizar sobre un cofre con una esencia maravillosa dentro. Por fin llegó el gran momento. Regresé a Inoa para grabar partida y me presenté en la entrada principal, para afrontar el duelo final.

EL DRAGON NEGRO

Como ya presumía, Melzas no se tomó de muy buen humor mi segunda incursión en sus aposentos privados. Ante mis ojos desintegró el suelo de la estancia invocando al Dragon Negro. El escenario del combate fue el mismo que contra Zorgia, aunque matar al dragón me iba a costar mucho más, ya que sólo podría infringirle daño al descender éste al suelo. Su ataque básicamente se reducía a saltar sobre mí y lanzar bolas y aliento de fuego.



MELZAS AL FIN

Nada más matar al dragón, sentí en mi interior las plegarias y ánimos de los supervivientes del pueblo, las cuales restauraron toda mi energía y nivel de magia. Justo a tiempo antes de enfrentarme a Melzas en persona. La base de su cobarde ataque consistía en repetir su imagen tres o cuatro veces, lanzando bolas de energía y fuego. Sólo la última visión en aparecer era la auténtica. Tras una ligera somanta de palos, Melzas reveló su verdadero rostro, el alienígena. Dos manos, dos ojos y un cerebro gigantes componían la horrible anatomía de Melzas. Por suerte descubrí su punto débil: el cerebro. Unos cuantos espadazos y mordió el polvo, como todo su reino de maldad. De regreso al mundo real, un Melzas arrodillado y patético esperaba el golpe de gracia, por medio de la varita de fuego...

Después de tres largos meses, aquí concluyen las aventuras de ALUNDRA. Esperamos que hayas disfrutado de estas casi 90 horas de puro delirio Action RPG. Ahora prepárate para disfrutar de uno de los finales más largos y bonitos vistos en 32 bits.











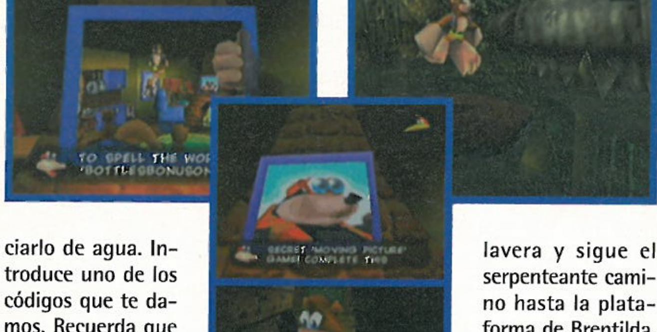


BANJO KAZOOIE

NINTENDO 64

CONTRASEÑAS SECRETAS

En Treasure Trove Cove recoge todas las piezas de puzzle. Una vez completado este nivel regresa a la casa de Banjo. Acércate al cuadro de Bottles (el topo), encima de la chimenea, y pulsa C-ARRIBA para mirarlo. Asegúrate de que estás sobre la alfombra. Si lo has hecho correctamente descubrirás un mini-juego oculto con un puzzle. Cuando completes el puzzle recibirás una palabra como recompensa. Vuelve a Treasure Trove Cove. Entra en el castillo de arena, después de vaciarlo de agua. Introduce uno de los códigos que te damos. Recuerda que tienes que resolver los puzzles para que funcionen. Cinco de estos códigos requieren encontrar antes un libro de hechizos, de otra forma los trucos no funcionarán. El primer libro lo encontrarás en la entrada de Bubblegloop Swamp cerca de donde se encuentra el puzzle que te abre las puertas de Freezeezy Peak. Nada más entrar en la zona helada, verás una tubería taponada por un bloque de hielo. Rompe el bloque, pero comprobarás que no puedes entrar porque es muy pequeña. En la fase del pantano, visita al hechicero y conviértete en cocodrilo. Ahora ya podrás entrar por la tubería y acceder al primer libro de hechizos. Para conseguir el segundo, transfórmate en una calabaza en la fase de Mad Monster Mansion con la ayuda de Mumbo. Abandona la calavera y sigue el serpenteante camino hasta la plataforma de Brentilda. Entra por la pequeña apertura y sigue el sendero que te llevará hasta el libro. El último se encuentra cerca de Rusty Bucket Bay. Localiza la cueva con tres tuberías de esta zona. Abre la del medio y entra por ella. Activa el botón «321» que hay dentro pa-



ra aumentar el nivel del agua. Salta al agua y ve rápidamente hacia la derecha. El libro se halla en la cueva de la derecha. Además de obtener estos códigos, también puedes deleitarte con nuevas animaciones cada vez que Banjo comienza una partida. Selecciona el primer juego. Contempla al pez que da vueltas en la pecera. Después de un rato comenzará a dar con la cabeza contra el cristal. En cuanto oigas el tercer golpe pulsa A y verás a Banjo salir despedido por la ventana. En el segundo juego, repite la misma operación para ser testigo de otra animación. En el tercer juego debes escuchar el sonido que proviene de la GAME BOY de Banjo. La tercera vez que lo escuches pulsa A y contemplarás una nueva secuencia para adentrarte en el juego.



■ BONUS

BOTTLESBONUSONE	Banjo cabezón
BOTTLESBONUSTHREE	Kazooie cabezón
BOTTLESBONUSTWO	Banjo con pies y manos grandes
BOTTLESBONUSFOUR	Banjo delgado con cabeza pequeña
BOTTLESBONUSFIVE	Banjo delgado con pies y manos grandes
BIGBOTTLESBONUS	Todos los códigos anteriores
WISHYWASHYBANJO	Banjo es una lavadora
BLUEEGGS*	200 huevos
REDFEATHERS**	100 plumas rojas
COLDFEATHERS***	20 plumas doradas
BRELDUFEATHERGGS* **	200 huevos y 100 plumas rojas
BLUEREDGOLDFEATHERS* ** ***	Recarga todos los items
NOBONUS	Desactiva todos los códigos

MORTAL KOMBAT 4

NINTENDO 64

MENU SECRETO

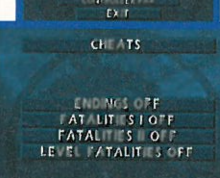
Selecciona «continue» en el menú de opciones del juego. Aprieta C-IZQUIERDA, C-ABAJO (correr y bloqueo) hasta que la opción de trucos aparezca. Ahora puedes ver los finales disputando un único combate. También puedes activar los fatalities automáticos (que tras activar la opción «fatalities 1» bastará con realizar un uppercut en cualquier lugar de la pantalla). Para los fatalities de nivel, activa su opción y pulsa ABAJO y PUÑO ALTO al mismo tiempo cuando te encuentres cerca de tu rival en el «Finish him». Para jugar como Goro, una vez obtenido el menú secreto elige el icono invisible en la pantalla de selección de luchadores y pulsa ARRIBA (3), IZQUIERDA (para ir a Shinnok), y entonces pulsa a la vez C-IZQUIERDA y C-ABAJO. Para luchar como Noob Saibot, en el icono invisible pulsa ARRIBA (2), IZQUIERDA (al icono de Reiko) y entonces pulsa simultáneamente C-IZQUIERDA y C-ABAJO.



















EVERYBODY'S GOLF



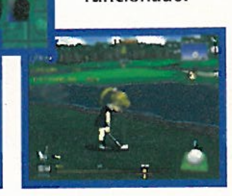
PLAYSTATION

TODOS LOS JUGADORES Y CAMPOS

Antes de nada retira la memory card de tu PLAYSTATION. Después mantén apretados L1, L2, R1 y R2 simultáneamente en el mando del segundo jugador cuando la pantalla parpadea antes de salir el logo del juego. Mantenlos así y pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA en el mando del segundo jugador mientras las palabras «EVERYBODY'S GOLF» permanecen moviéndose en la pantalla. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado.







RAMPAGE WORLD TOUR



NINTENDO 64

SELECCION DE NIVEL

En la pantalla de selección de personaje mantén pulsados L, C-ARRIBA, C-ABAJO, C-IZQUIERDA, C-DERECHA y comienza una partida. Pulsa ARRIBA o ABAJO para elegir un país o IZQUIERDA y DERECHA para una ciudad.





MORTAL KOMBAT 4

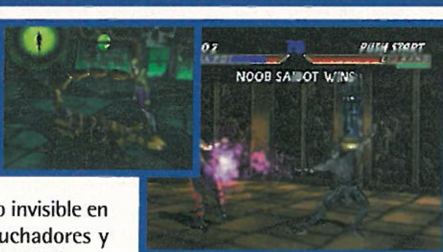
PLAYSTATION

MENU SECRETO



Introduce el Kombat Kode 302 213 en la pantalla VS de dos jugadores utilizando ambos mandos. Abandona el combate en curso y mantén pulsados los botones de CORRER y BLOQUEAR durante unos diez segundos sobre la opción «Versus Screen Enabled» hasta que aparezca el menú con las opciones secretas. Si quieres jugar como Goro, primero acaba el juego con Shinnok. Des-





pués selecciona el icono invisible en la pantalla de elegir luchadores y pulsa ARRIBA (3), IZQUIERDA (icono de Shinnok) y pulsa CORRER y BLOQUEO simultáneamente. Para luchar como Noob Saibot, termina el juego con Reiko. Introduce el Kombat Kode 012 012, abandona el combate y en el icono invisible de selección pulsa ARRIBA (2), IZQUIERDA (icono de Reiko), y entonces pulsa CORRER y BLOQUEO a la vez.



EDICIONES REUNIDAS S. A.
GRUPO ZETA